LA RIVISTA DI VIDEOGIOCHI PER PC PIU' VENDUTA IN ITALIA!

# GIOCHI PER IL MIO COMPUTER

www.gamesvillage.it - Maggio - n°155 - Edizione DVD - € 7,90

2 DVD ROM

IL GIOCO COMPLETO IN ITALIANO

NEED FOR SPEED CARBON

E PIÙ DI 8 GB DI DEMO GIOCABILI

SPECIALE!

## COME NASCE UN VIDEOGIOCO

GMC entra negli studi di Milestone e scopre i segreti degli sviluppatori!

ANTEPRIMA!

## DRAKENSANG

Il GdR "vecchia scuola" sta per arrivare anche in Italia!

ANTEPRIMA ESCLUSIVA!

## MAFIA II

Tornano i gangster e le tommy gun, nell'America Anni '40!

INOLTRE...

16 giochi recensiti tra cui

- The Last Remnant
- Puzzle Quest Galactrix
- Fallout 3 – The Pitt
- Emergency 4 Edizione Oro
- World in Conflict Complete Edition
- EVE Online

MAGGIO 2009 155 ■ IL PADRINO II ■ PUZZLE QUEST GALACTRIX ■ WANTED: WEAPONS OF FATE ■ EVE ONLINE ■ MAFIA II ■ BIOSHOCK 2

GIOCHI PER IL MIO COMPUTER N°155 - MENS - ANNO XIII-09 € 7,90

Sprea editori ITALY

90155

9 771125 601762

Un uomo che sta poco con la famiglia non sarà mai un vero uomo. (Don Vito Corleone)

RUOLO ALLO
DRAKE
RADON LABS

STATO PURO
NSANG
dtp
entertainment
AG

GIOCHI PER IL MIO COMPUTER

# SOMMARIO

# MAFIA 2

44 L'atteso ritorno degli uomini d'onore firmati 2K Czech!


**138 GIOCO COMPLETO**
**NEED FOR SPEED CARBON**
Sfrecciamo a tutta velocità tra città e canyon, a bordo delle auto più belle del mondo!

**134 ESPLORA E GIOCA**
Nel DVD troverete i demo di *Tom Clancy's HAWX, F.E.A.R. 2: Project Origin, Major League Baseball 2K9* e molto altro!

**134 GIOCO COMPLETO DELL'EDIZIONE BUDGET**
**TIMESHIFT**
Un fantastico sparatutto che gioca con il tempo!

Anteprima! Bioshock 2 pag. 18

The Sims 3 - pag. 38

Il Padrino II - pag. 94

Drakensang - pag. 50

## SCOOP


**18 BIOSHOCK 2**
A due anni dal migliore FPS della storia recente, le prime indiscrezioni sull'attesissimo seguito.

**20 TERMINATOR: SALVATION**
Nuovo film e nuovo videogame per la saga fantascientifica che ha reso celebre Schwarzenegger. Questa volta senza Schwarzy…

**22 ANNO 1404**
Un nuovo anno per l'ormai celebre serie RTS di Related Designs.


## ANTEPRIME


**37 CALL OF JUAREZ BOUND IN BLOOD**
GMC svela gli aspetti più interessanti del titolo Techland, ambientato ai tempi della guerra di secessione americana.

**38 THE SIMS 3**
Gli omini di Will Wright nella loro terza, attesissima incarnazione.

**40 GHOSTBUSTERS THE VIDEOGAME**
Gli amati Acchiappafantasmi, in un gioco tutto nuovo.

**41 GOBLIIINS 4**
Un gradito ritorno per i giocatori più stagionati e per gli amanti della leggerezza e del gameplay puro.


## SPECIALI


**44 MAFIA 2**
Uno dei seguiti più desiderati di sempre. GMC svela in anteprima gli aspetti salienti del titolo di 2K Czech.

**50 DRAKENSANG**
Il ritorno dei GdR vecchia scuola, in un titolo totalmente tradotto in italiano.

**56 COME NASCE UN VIDEOGIOCO**
GMC fa visita agli studi di Milestone per comprendere i processi produttivi alla base di un videogame.


## RUBRICHE


**5 EDITORIALE**
Paolo "Neon" Paglianti firma l'editoriale.

**8 LA POSTA IN GIOCO**
La bella Nemesis dialoga con i nostri lettori per fugare ogni dubbio.

**16 BOTTA & RISPOSTA**
Siete bloccati nel vostro gioco preferito? Primoz corre in aiuto.

**32 ABBONAMENTI**
GMC a casa vostra, con una spedizione davvero speciale.

**112 I PARAMETRI**
I titoli che hanno fatto la storia del nostro hobby, in due pagine.

**116 NEXT LEVEL**
Come allungare la vita dei videogiochi: gioco online, notizie da Internet, Mod e Total Conversion che possono aggiungere ore e ore di divertimento. Questo mese, Paolo Cupola si interroga sul futuro del netgaming italiano.

**134 ESPLORA E GIOCA**
Il DVD di GMC vi attende con i contenuti selezionati per voi dalla redazione: i demo di *Tom Clancy's HAWX*, *F.E.A.R. 2* e molto altro.

**138 GUIDA AL GIOCO COMPLETO NEED FOR SPEED CARBON**
Questo mese, GMC allega l'adrenalinico gioco di guida di Electronic Arts.

**134 GUIDA AL GIOCO COMPLETO EDIZIONE BUDGET TIMESHIFT**
Un originale sparatutto che ama pasticciare col tempo!

**128 TRUCCHI & SOLUZIONI**
Sono tornate le guide di GMC! Questo mese, seguiteci nell'Antico Egitto con *Ankh - La Battaglia degli Dei*!

**143 NEL PROSSIMO NUMERO**
Il prossimo numero, con tutte le sue sorprese.

**144 TITOLI DI CODA**
Per Matteo Bittanti il futuro dei videogiochi è… piccolo!


## HARDWARE


**65 LOGITECH G19**
**66 CM STORM SNIPER**
**67 LOGITECH G13 ADVANCED GAMEBOARD**
**68 D-LINK DIR-855**
**69 ASUS M4A78T-E**
**70 TECHSOLO TC-200**
**71 NOKIA N85**
**72 SISTEMA GIUSTO**
**74 SCHERMO BLU**
Il prode Quedex è sempre pronto ad affrontare a spron battuto e risolvere i vostri problemi di hardware.

**78 SPECIALE EMPIRE IN MOVIMENTO**
L'infaticabile Quedex vi guida nell'ottimizzazione di *Empire: Total War* sui vostri PC.


## Le prove di questo mese


109 Command & Conquer Red Alert 3 Uprising
98 Emergency 4 Edizione Oro
82 EVE Online
110 Fallout 3: The Pitt
104 Geneforge 5: Overthrow
102 Grey's Anatomy The Video Game
94 Il Padrino II
90 Puzzle Quest Galactrix
106 Sins of a Solar Empire – Entrenchment
108 Stormrise
84 The Last Remnant
103 Wallace and Gromit Episode 1 Fright of the Bumble Bees
92 Wanted: Weapons of Fate
101 Watchmen: the End is Nigh
96 Wheelman
88 World in Conflict: Complete Edition


### Giochiamo Spendendo Poco


111 Max Payne 2: The Fall of Max Payne
111 Onimusha 3: Demon Siege


## QUESTO MESE GMC PARLA DI


| Titolo | Pag. |
|---|---|
| Ankh – La Battaglia degli dei | 130 |
| Anno 1404 | 22 |
| Bioshock 2 | 18 |
| Call of Duty: Modern Warfare 2 | 30 |
| Call of Juarez – Bound in Blood | 37 |
| Command & Conquer Red Alert 3: Uprising | 109 |
| Dead Rising 2 | 30 |
| Drakensang | 50 |
| Emergency 4 Edizione Oro | 98 |
| Empire: Total War | 78 |
| EVE Online | 82 |
| F.E.A.R. 2: Project Origin | 17 |
| Fallout 3: The Pitt | 110 |
| FlatOut 2 | 129 |
| Fuel | 27 |
| Galactic Civilizations II | 128 |
| Geneforge 5: Overthrow | 104 |
| Ghostbusters: The Videogame | 40 |
| Gobliiins 4 | 41 |
| Grey's Anatomy The Video Game | 102 |
| Guitar Hero: World Tour | 28 |
| Halo: Combat Evolved | 17 |
| Hellion: Mystery of the Inquisition | 28 |
| Il Padrino II | 94 |
| Jumpgate Evolution | 31 |
| Mafia II | 44 |
| Max Payne 2: The Fall of Max Payne | 111 |
| Max Payne 3 | 26 |
| Necrovision | 128 |
| Need for Speed Carbon (Ed. DVD) | 138 |
| Neverwinter Nights 2 | 16 |
| Onimusha 3: Demon Siege | 111 |
| Overlord II | 31 |
| Puzzle Quest Galactrix | 90 |
| Quake Live | 125 |
| Rome Total War | 17 |
| Sins of a Solar Empire – Entrenchment | 106 |
| Stormrise | 108 |
| Terminator Salvation | 20 |
| The Abbey | 29 |
| The Last Remnant | 84 |
| The Sims 3 | 38 |
| The Whispered World | 29 |
| TimeShift (Ed. Budget) | 134 |
| Wallace and Gromit Episode 1 – Fright of the Bumble Bees | 103 |
| Wanted: Weapons of Fate | 92 |
| Watchmen: the End is Nigh | 101 |
| Wheelman | 96 |
| World in Conflict | 128 |
| World in Conflict: Complete Edition | 88 |

GIOCHI PER IL MIO COMPUTER

www.gamesvillage.it

ANNO XIII – N° 155 maggio 2009

DIRETTORE EDITORIALE
Stefano Spagnolo

ART DIRECTOR
Silvia Taietti

COORDINATORE DI REDAZIONE
Paolo "Thompson" Paglianti
paolopaglianti@sprea.it

RESPONSABILE DI REDAZIONE
Massimiliano "Flat" Rovati (massimilianorovati@sprea.it)

RESPONSABILE CD/DVD
Dario "Steam" Ronzoni (darioronzoni@sprea.it)

RESPONSABILE HARDWARE
Alberto "Pilato" Falchi (albertofalchi@sprea.it)

REDATTORI
Luca "Doppia" Spinelli, Marco "Bonus +15" Salvaneschi, Ualone "Arretrati" Loggia, Ivan "Kikko" Conte, Raffaello "Portiera+cofano" Rusconi

IMPAGINAZIONE
Luca "Il Rospo" Patrian

SEGRETERIA DI REDAZIONE
Laura Grazzi (lauragrazzi@sprea.it)

CONSULENTE
Stefano Silvestri

HANNO COLLABORATO
Vincenzo "DAC" Beretta, Primoz "FTP" Skulz, Mattia "Treno" Ravanelli, Matteo "Posta?" Bittanti, Alessandro "Educazione" Galli, Nemesis, Francesco "Lezione" Mozzanica, Roberto "Abbonato" Camisana, Davide "Quake Live" Giulivi, Paolo "Mala Tempora" Cupola, Andrea "Skree" Giongiani, Claudio "Disegno" Villa, Elisa "Segreti" Leanza, Danilo "Proposta" Gabrielli, Enrico "Trucchi" Vendramin, Antonio "Cry" Colucci, Davide "Bionic" Massara, Marcello "Svezia" Cirillo, Mosè "The Pit" Viero, Claudio Marro Filosa, Stefano Fragione, Paolo "Unità 1 attacca Cardillo" Cardillo, Fabio "News" Bortolotti, Tito "Emergency" Parrello, Roberto "Mod News" Bruno, Claudio "Parusia" Chianese

FOTOGRAFIE
Marco Coppola

Sprea Editori S.p.A.
Socio unico Medi & Son S.r.l.
Via Torino, 51 – 20063 Cernusco S/N
Tel (+39) 02.92432.1 – Fax (+39) 02.926263147
www.sprea.it - editori@sprea.it

CDA
Luca Sprea (Presidente)
Stefano Spagnolo (Vice Presidente)
Mario Sprea

ABBONAMENTI
Disponibili solo per l'edizione da Euro 7,90
Si risponde solo alla mail abbonamenti.gmc@sprea.it
o al fax 02.700537672
www.giochiperilmiocomputer.it/abbonamenti

ARRETRATI
Disponibili solo per l'edizione da Euro 7,90 ed entro un anno dalla pubblicazione
Si risponde solo alla mail arretrati@sprea.it
o al fax 02.700537672

STAMPA: Grafiche Mazzucchelli - Seriate (BG)

CARTA: Valpaco Paper Supply Chain Optimizer

DISTRIBUZIONE: M-Dis Distribuzione S.p.A., Milano

GIOCHI PER IL MIO COMPUTER
Pubblicazione mensile registrata
al Tribunale di Milano il 1/3/1997 al numero 102
Tariffa R.O.C. Poste Italiane Spa – Spedizione in abbonamento Postale – D.L.353/2003 (conv. In L. 27/02/2004 n. 46) art. 1, comma 1, DCB Milano.

Una copia Euro 7,90
Una copia Giochi per il Mio Computer BUDGET Euro 4,90

DIRETTORE RESPONSABILE
Luca Sprea



# La piattaforma unica di gioco

Per molti, compreso chi vi scrive, una piattaforma "unica" di gioco è il migliore dei sogni ludici possibili.

Riuscire a giocare qualsiasi titolo non appena è disponibile, senza preoccuparsi delle "esclusive" per una console o l'altra, è una delle utopie della nostra era, fatta di "console war" in cui Sony, Nintendo e Microsoft si contendono titoloni a suon di offerte milionarie.

Se a ciò si aggiungesse di poter giocare senza nemmeno doversi occupare dell'hardware su cui stiamo divertendoci, probabilmente entreremmo nel nirvana del videogiocatore, specie di quello su PC, che da sempre combatte contro l'invecchiamento dei propri processori e schede video.

È solo un sogno? Per ora sì, ma se puntate i vostri browser Internet su www.onlive.com, scoprirete che qualcuno sta cercando di realizzarlo. Onlive, presentato alla recente GDC di San Francisco, è il classico "uovo di Colombo": invece di creare una console unica, ottenendo un riscontro che onestamente riteniamo molto improbabile da chi produce l'hardware e chi programma i videogiochi, Onlive vi farà giocare con il vostro PC o Mac, non importa quanto potenti.

Stando alle promesse, basterà collegarsi via Internet con il servizio di Onlive, e il titolo che vorrete giocare "girerà" fisicamente sui loro super-server. Non installerete nulla, il vostro computer sarà solo una piattaforma che riceverà dei dati, elaborati su server in un altro continente (ne parliamo un po' più a fondo nella sezione delle News). Tutto a patto di avere una connessione molto veloce, sia per ricevere i dati (video, sonoro, e via dicendo), sia per inviarli ai server di Onlive: la risposta dei comandi dovrà essere velocissima, per esempio, altrimenti giocheremmo ai titoli single player con un Lag tipico del multiplayer imperfetto.

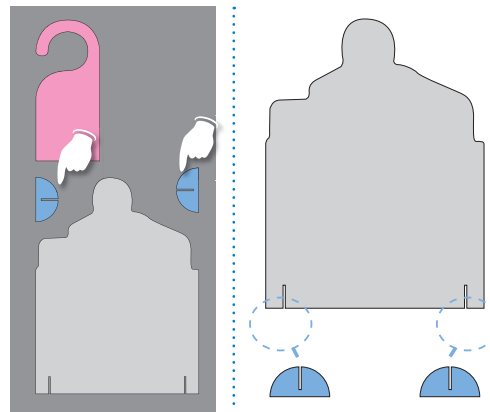
Naturalmente, per ora siamo al confine tra le promesse di Onlive e le speranze di tutti gli appassionati; soprattutto considerando che anche solo un servizio di Digital Download come Steam, che installa i titoli sul vostro computer e salta quindi solo il passaggio dell'acquisto nei negozi, incontra molte diffidenze da parte dei consumatori – per non parlare degli inevitabili problemi tecnici di un sistema simile, come quelli incontrati di recente da chi ha acquistato *Empire: Total War*.

Tuttavia, ci piace sognare e speriamo che a fine 2009, quando il servizio dovrebbe diventare una realtà, non si riveli un'ennesima grande "sòla", come si direbbe dalle parti della Capitale. Ci vediamo sul forum di GamesVillage.it, per parlarne!

**Paolo Paglianti**
paolopaglianti@sprea.it

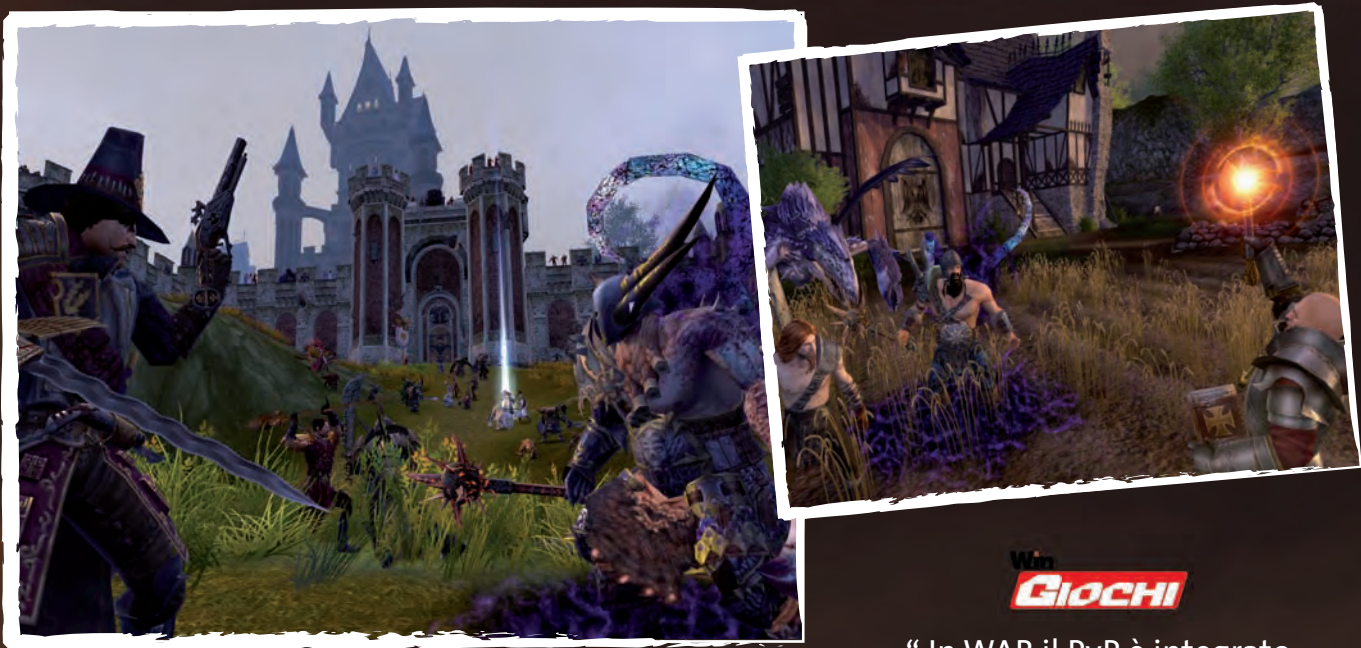
## IL CALENDARIO TRIDIMENSIONALE E IL SEGNAPORTA DI GMC!

**Il cartone-calendario di GMC è diventato tridimensionale! Il supporto cartaceo su cui è appoggiato il DVD (nell'edizione da 7,90 euro) si trasforma in un personaggio tridimensionale di *Mafia II* da staccare e comporre (è sufficiente inserire i "piedini" pretagliati sotto il calendario). E questo mese, trovate anche il segnaporta personalizzato GMC. Inviateci le vostre idee su come sfruttare questa nuova opportunità e premieremo ogni mese la più valida. Non vi resta che scatenare la vostra creatività, e scrivere a cartonenuovo@sprea.it!**

### COME ASSEMBLARE IL CALENDARIO

10 GIORNI DI PROVA
PER SCOPRIRE IL VERO PvP!
Offerta 10 giorni
di Prova GRATUITA
Scaricala adesso su
war-europe.com
WARHAMMER ONLINE
PC DVD
12+
www.pegi.info

# WARHAMMER® ONLINE
## AGE OF RECKONING®

**La Guerra tra Reami imperversa nel premiato MMORPG* Warhammer® Online: Age of Reckoning® (WAR). Entra in un mondo ispirato al famoso gioco fantasy creato 25 anni fa da Games Workshop, e passa 10 giorni GRATIS sui campi di battaglia di WAR per scoprire la gloria del combattimento Reame contro Reame™.**

* MMORPG (Massively Multiplayer Online Role Playing Game): Gioco di Ruolo Online svolto contemporaneamente da più persone

Win Giochi

“ In WAR il PvP è integrato nel tessuto del gioco come forse mai prima d’ora ”

Lotta al fianco delle forze dell’Ordine (Nani, Alti Elfi e Impero) o della Distruzione (Pelleverde, Elfi Oscuri e Caos) in una guerra spietata.

Prova il combattimento Reame contro Reame™ (RvR) di nuova generazione, lotta per la supremazia del tuo Reame! Difendi la tua patria, invadi altri Reami e assedia le Capitali dei nemici.

Impugna armi magiche e devastanti e, con l’aiuto di giocatori alleati, dai la caccia a creature terribili per completare le innovative Missioni Pubbliche™.

Lanciati nell’epico compito di completare il tuo Tomo della Conoscenza, una vera enciclopedia della tua avventura nel mondo del gioco, per sbloccare informazioni dettagliate sui mostri, nuove Abilità e preziose ricompense in gioco.

**Scarica il client ed inizia il tuo viaggio tra le prime linee di Warhammer® Online: Age of Reckoning® con 10 giorni di Prova GRATUITA - un mondo di avventure e battaglie ti aspetta!**

**www.war-europe.com**

# La POSTA in gioco

L'incantevole Nemesis è una guida sicura tra gli interrogativi del mondo dei videogiochi. L'indirizzo cui spedire le vostre lettere è: **La Posta in Gioco, Via Torino 51, 20063 Cernusco S/N (MI)**. Oppure, inviatele una e-mail a: **nemesis@sprea.it**

## L'INDIRIZZO GIUSTO

**Desiderate inviare una e-mail diretta a una delle rubriche di GMC? Eccole riassunte, per comodità, con i relativi indirizzi:**

**La Posta in Gioco**
(per scrivere alla bella Nemesis)
**nemesis@sprea.it**

**L'angolo di MBF**
(per discutere con il "Filosofo" Matteo Bittanti sugli argomenti trattati nei Titoli di Coda)
**matteobittanti@sprea.it**

**Botta & Risposta**
(per ottenere da Skulz trucchi e gabole sui giochi impossibili)
**botta&risposta@sprea.it**

**Schermo Blu**
(per spiegare a Quedex i vostri problemi hardware)
**schermoblu@sprea.it**

***Cari** appassionati di avventure punta e clicca, ho una notizia bomba per voi. Correte nella rubrica Next Level (sezione Web Report) di questo numero, per leggere di un evento particolarissimo, segnalatoci dagli organizzatori di quella che potremmo definire "un'avventura grafica ambientata nel mondo reale". Non mi dilungo oltre sull'argomento, che è stato trattato con dovizia di dettagli dal nostro Paolo Cupola, ma approfitto di questo spazio per salutare gli ideatori dell'evento, ringraziarli per avermi inviato una mail in proposito ed esprimere loro la mia solidarietà e il mio apprezzamento per una simile iniziativa, che richiede un grande impegno di risorse, tempo e volontà. State pur certi che se le incombenze lavorative me lo permetteranno, verrò senz'altro a dare un'occhiata per sentirmi parte di questa fantastica avventura.*

### VOTI CHE NON CORRISPONDONO: ALCUNE CONSIDERAZIONI

Cara Nemesis,
ho letto con disappunto la lettera di MjK pubblicata sul numero di marzo e volevo esprimere la mia opinione sul tema scottante, e sempre attuale, delle valutazioni dei videogiochi. Quando il lettore pone il problema delle discrepanze tra varie riviste nelle valutazioni complessive dei videogiochi centra il bersaglio, facendo anche l'esempio corretto di *NFS Undercover*. Tuttavia, lamenta la scarsa criticità dimostrata da GMC (e se dare un giudizio differente non è sinonimo di critica...).
Con MjK posso essere d'accordo per ciò che riguarda il limite di una recensione tecnica rispetto a una corredata di commento personale; tuttavia come dice la parola stessa, personale non significa oggettivo. Un esempio è il confronto tra due giochi FPS del lontano 2005: *Call of Duty II* e *Shadow Ops Red Mercury*. Direte voi: non c'è storia, *CoD* demolisce il titolo di Atari in tutto e per tutto, ma non è così. Infatti, pur se *CoD* è tecnicamente incredibile e graficamente cinematografico (merita il voto 9+), risulta molto coinvolgente solo grazie alla cura maniacale con cui sono realizzati gli ambienti e i militari delle fazioni contrapposte.
La trama, infatti, non può essere

**"L'ennesima vessazione ai danni di un videogiocatore onesto"**
da La mia "Total War" contro Steam – Simone Caleri

**UN COLPO AL CUORE**
Un saluto al browser game *Tribal Wars*, che chiude i battenti dopo anni di onorata carriera.

# La mia "Total War" contro Steam

Carissima Nemesis,
leggo da tanto tempo, con interesse, GMC e la tua rubrica. Ora mi ritrovo costretto a scriverti per testimoniare a tutti i lettori l'ennesima vessazione ai danni di un videogiocatore onesto (cioè il sottoscritto).
Mercoledì 4 marzo è finalmente uscito l'ultimo capitolo della serie *Total War*. Inutile dire che sono un accanito fan di questa saga, fin dai tempi di *Shogun*. Quindi, non ho certo aspettato un istante a comprare questa meraviglia incensata da un roboante 9.
Ho anche voluto fare il "grande" e ho preso la *Special Forces Edition*, con scatola di cartone, mappa del mondo e la possibilità di usare, nella campagna single player, alcune unità aggiuntive che non si trovano nella versione base. Il costo dell'operazione è stato di 64,90 euro (circa 126.000 delle vecchie lire).
Arrivato a casa, approfittando di qualche giorno di ferie, pregustavo già la conquista del mondo del XVIII secolo via terra e per mare. Una volta convalidato il gioco con il codice, però, mi sono trovato davanti all'amara sorpresa. I server di Steam erano "momentaneamente" occupati. Questo breve momento di non disponibilità è perdurato dal giorno del mio acquisto a oggi, data in cui ho deciso di scriverti (6 marzo).
Ho provato e riprovato un centinaio di volte, ma il risultato è sempre stato quello: i server non sono al momento disponibili.
Spulciando diversi forum ho incontrato altre persone un po' in tutto il mondo che hanno lo stesso problema, non solo con *Empire*, ma anche con altri giochi. Al che scatta la mia riflessione amarissima. Ha senso spendere 64,90 euro (cifra elevatissima) per un gioco che non posso utilizzare? Steam e i forum indicano il router Wi-Fi come uno dei responsabili del problema, insieme al firewall di Windows e al mio antivirus (nod32). Ha senso spendere ulteriori 80 euro (155.000 lire) comprando un modem ADSL che userei solo per attivare il gioco in questione? Non ho forse il diritto di usare un gioco acquistato legalmente in un negozio, senza per questo dover fare l'upgrade di un computer che ha poco più di 3 mesi di vita? 80 euro+64,90 fanno 144,90 euro che nel vecchio conio fanno circa 280.000 lire.
I soldi spesi per *Empire* saranno gli ultimi investiti per un videogioco. Sono stanco di buttare un sacco di denaro per una cosa che, alla fine dei conti, non posso usare. Credo anche che smetterò di acquistare riviste come la vostra, proprio per non cadere in tentazione e farmi di nuovo abbindolare.
Ho buttato tre giorni della mia vita cercando di attivare un gioco che ho il sacrosanto diritto di usare. Steam consiglia una connessione ADSL di cui dispongo, un computer abbastanza potente da far girare *Empire*, ho anche quello. Quindi: perché non posso giocare?
Vi ringrazio per la compagnia, ma vi dico addio con moltissima amarezza.

**Simone Caleri**

Caro Simone,
riporto di seguito la risposta del nostro Paolo Paglianti, in modo che possa essere di conforto sia a te, sia agli altri tuoi "colleghi" imbattutisi nello stesso problema:

*Ciao Simone,*
*innanzitutto, ci dispiace sapere che hai dei problemi nel collegarti per l'autenticazione di* Empire*. Posso dirti che in redazione abbiamo provato in cinque o sei la scatola "finale" del gioco, e non abbiamo incontrato ostacoli, pur utilizzando potenti antivirus e connessioni Wi-Fi (nello specifico, utilizziamo il G-Data). Comprendo la tua amarezza, ma il consiglio che ti posso dare è di farti prestare un modem ADSL da un tuo amico per un pomeriggio e risolvere il problema (è possibile mettere Steam in modalità off-line). In generale, visto che sempre più giochi utilizzeranno Steam (solo in questi mesi,* F.E.A.R. 2 *e* Dawn of War 2*), ti consigliamo di trovare un modo per risolvere la situazione in via definitiva: qualche prova con un altro antivirus, oppure acquistare un modem ADSL (ce ne sono molti in vendita a meno di 80 euro). In merito alla tua decisione di non acquistare più Giochi per il Mio Computer, posso solo dire che mi dispiace: abbiamo scritto a chiare lettere che era necessaria la validazione tramite Steam, quindi consentimi di dire che non capisco il motivo della tua decisione "negativa" nei nostri confronti. Comunque, è giusto che tu effettui la scelta che ritieni più opportuna.*
*Un caro saluto,*

***Paolo Paglianti***

L'attivazione di *Empire: Total War* su Steam ha causato qualche problema agli utenti.

A questa esauriente risposta, aggiungo anche che il problema da te riscontrato con *Empire: Total War* è stato ufficialmente riconosciuto come tale e, pertanto, è già stato affrontato e risolto tramite una patch. Capisco perfettamente il tuo disappunto, così come comprendo il fastidio per non poter usufruire subito di un gioco per cui hai speso dei bei soldini, ma vale la pena sottolineare e apprezzare i casi in cui viene fornita una valida soluzione al problema in tempi rapidi. Spero che ciò possa aiutarti a riacquistare un po' della fiducia che sembri aver perso nei meccanismi del mercato dei videogiochi.

dal Forum di GAMES VILLAGE.it

### SCATTI NON FOTOGRAFICI

Giocare con il computer dà grandi soddisfazioni, che, se si dispone di un sistema all'altezza della situazione, sono superiori, in termini di grafica, a quelle elargite dalle console. Se, però, il sistema pecca, succede come a EgYpT, il quale nel **Thread** "Pure a scatti... eppure..." del **Canale** "Mondo Computer" così scrive: Dopo aver fatto un test di requisiti (su CanYouRunIt), il mio PC è risultato soddisfare ampiamente i minimi del gioco in questione, così ho deciso di installarlo. Nonostante ciò, anche impostando tutto al minimo, *Pure* va a scatti. Quale potrebbe essere il problema? La prima disamina arriva da Lomme: Prova a vedere se c'è una patch], mentre la seconda è per voce di jippa_lippa: [Vorrei farti notare che, a volte, CanYouRunIt dice un mare di stupidaggini. Dopo aver appreso sul **Forum** di GamesVillage.it le specifiche del PC di EgYpT, anche gg1992_user ha espresso il suo pensiero: Tralasciando il solo GB di RAM, il problema principale è la NVIDIA GeForce 7100 GS 512 MB: è scarsa e inadatta a giocare, purtroppo.

### IN BREVE

Carissima Nemesis,
ti ho contattato per chiedere quando (e, soprattutto, se) uscirà *Aliens: Colonial Marines* di Gearbox, visto che lo aspetto con trepidazione da buon appassionato della saga. Non ne ho più sentito parlare, l'ultima traccia che ho trovato parlava di fine giugno 2009. È vero? Aspetto fiducioso una tua illuminante risposta. Un bacione.

**Karsus**

**C'è da avere ancora un**

innovativa per chi di giochi ambientati nella Seconda Guerra Mondiale ne ha masticati parecchi, quindi il voto iniziale si abbasserebbe a un (sempre glorioso) 6,5.
Di contro, *Shadow Ops*, che non è ambientato nella II GM ma presenta scenari comparabili, si presenta con ambientazioni curate, ma non al meglio delle possibilità; i movimenti e le azioni sono lineari e senza possibilità d'inventiva e di un minimo di strategia; gli armamenti sono curati, ma non troppo. Insomma, il comparto tecnico può raggiungere un 6. Se si va a vedere la trama, però, le cose si capovolgono, dato che *SORM* riesce a catturare il giocatore in una spirale d'intrighi e azione tale, da impedirgli di staccarsi dalla sedia. I filmati d'intermezzo non si limitano a raccordare le

missioni, ma ne spiegano gli eventi e arricchiscono la vicenda aggiungendo qualche frammento al mosaico finale, invogliando il giocatore a proseguire per aggiungere sempre più pezzi al puzzle. Voto alla trama: 10, per un complessivo 8.
Il confronto mostra come una valutazione personale non sia per nulla oggettiva (6,5 *CoD*; 8 *SORM*) e pertanto non sia una valida rappresentazione della realtà delle cose. Diversamente, l'analisi tecnica del gioco rispecchia di più la realtà (*CoD* è senz'altro superiore al, pur ben fatto, titolo di Atari) e non rischia di deviare l'utente verso un investimento di circa 50 euro per un gioco con una trama molto bella, ma scarsamente curato. Concludo, pertanto, sostenendo che le recensioni debbano rimanere tecniche e che spetti all'utente esprimere pareri personali e decidere se il gioco valga il voto finale. Immagino che gli angoli della Posta esistano proprio per questo.

**Enrico "Doctor" Di Oto**

Attenzione, Enrico, credo che tu abbia fatto un po' di confusione sul significato di "giudizio soggettivo".

Ecco un'immagine del desktop di Microsoft Bob, con una vecchia conoscenza: il cane che ci aiuta nella ricerche di file su Windows.

## La redazione risponde Doppioni o nuovi sviluppi?

Carissima Nemesis,
è inutile nascondere lo stupore che mi ha colto dopo aver letto la vostra anteprima sul nuovo capitolo della favolosa (seppur con qualche pecca) serie di *Need for Speed*, pubblicata sul numero di marzo. Sinceramente, dopo la recensione di *NfS Undercover* e da altre notizie in Rete, non pensavo che questa saga fosse quasi pronta per un nuovo capitolo. Nonostante questo, incuriosito, mi sono subito tuffato a leggere l'articolo cercando di farmi un'idea sul possibile risultato finale. Non c'è che dire, dalle immagini e dalle vostre parole *Shift* sembra molto interessante, curato e ben sviluppato, anche se è ancora troppo presto per dirlo con assoluta certezza. Dopo aver letto l'anteprima, sono rimasto impressionato, ma i miei occhi si sono concentrati sulle immagini a corredo dell'articolo e sulle vostre parole. Una in particolare: "pista"! Ho avuto la sensazione che il nuovo capitolo si svolgerà su dei circuiti da corsa un po' come il famigerato *NfS ProStreet*, che non mi pare abbia riscosso tanto successo da parte della comunità degli street racer virtuali. Ho quindi pensato che, probabilmente, dovremo dimenticarci dei tanto avvincenti inseguimenti con la polizia, dei furti d'auto e di tutta quell'atmosfera underground che, secondo me, è il pilastro portante di questa saga. Purtroppo, nell'articolo non avete potuto svelare altri segreti a causa dei molti "no comment" degli sviluppatori alle vostre domande, dunque non voglio essere precipitoso nel dare un giudizio in merito a un gioco che ancora non è uscito. Penso solo che, se questa sarà la reale direzione intrapresa dai programmatori, allora in molti resteremo delusi dal nuovo *Need for Speed*.
Magari sarò fissato, ma se voglio un gioco di corse su circuiti con dei bolidi modificabili ho solo l'imbarazzo della scelta, con i titoli attuali sia per PC, sia per console. Ne esistono numerosi e per tutti i gusti, e non penso che un ipotetico (e molto probabile) doppione sarà nuovamente gradito a tutti noi videogiocatori. Voi cosa ne pensate?
Un saluto a tutta la squadra di GMC.

**Donato**

Ciao Donato,
EA, quando ha ragionato sul prossimo *Need for Speed*, si è trovata di fronte a una difficile scelta. *ProStreet*, con i suoi tracciati chiusi, era stato criticato dal pubblico e *Undercover*, pur tornando al free roaming, non aveva convinto i fan. Il problema della serie, insomma, non era dovuto alla possibilità di correre in città o in pista: era proprio lo schema a essere giunto a un binario morto. La nuova linfa, per *Shift*, dovrebbe arrivare dal modello di guida: i programmatori hanno deciso di concentrarsi sulle emozioni della guida, tralasciando o mettendo in secondo piano tuning e trama. Sarà la scelta giusta? Sicuramente, possiamo dire che i ragazzi di Slightly Mad Studios (ex Blimey Games) sanno come si comporta un'auto da corsa e, da quello che abbiamo visto, le vetture sono maledettamente divertenti da portare in pista. Purtroppo, gli sviluppatori hanno deciso di abbandonare i tanti tocchi di classe che hanno caratterizzato la saga di *NfS* negli anni: basterà una guidabilità eccellente a tappare questi buchi?
Non ne siamo certi, ma lo speriamo.

Il nuovo capitolo di *Need for Speed* è già in fase di sviluppo.

dal Forum di GAMES VILLAGE.it

### VESPE TRUCCATE...

Approfittiamo dello spazio dedicato al **Forum** di GamesVillage.it per attirare l'attenzione dei lettori sul progetto di .::REPEZ::., ben descritto nel **Thread** "Vespa Revenge [Progetto amatoriale- CORSE 3D]".
*Vespa Revenge* è un progetto che mi hanno commissionato i miei amici del Vespa Club Italia. Vorrei creare un semplice gioco arcade di corse con le mitiche Vespa d'epoca.
La cosa è difficile e impegnativa, quindi chiedo aiuto a voi, perché non riuscirei mai a gestire un intero gioco 3D programmato da zero da solo. Mi servirebbero dei bravi modellatori 3D per creare le Vespa, tanto per cominciare ad avere quelle, poi procederò a realizzare i personaggi e, magari, voi mi aiuterete a dar vita ai circuiti, che spazieranno da piccoli borghi cittadini fino a strade polverose di campagna. Caro .::REPEZ::., nel nostro piccolo abbiamo cercato di supportarti, facendo un po' di pubblicità al tuo progetto.
Buona fortuna!

# "Dovremo dimenticarci dei tanto avvincenti inseguimenti con la polizia"

dal Forum di GAMES VILLAGE.it

da Doppioni o nuovi sviluppi – Donato

## DELUSIONE GIOCOSA

L'amico djsolidsnake86 sta giocando a *The Witcher* e nel **Thread** "*The Witcher*, non mi sta piacendo così tanto..." ci esprime la sua delusione: A parte la grafica e le ambientazioni (alcune molto ispirate), non mi dice molto: è un po' lento, ci sono molte missioni secondarie inutili e a volte è ripetitivo, dato che bisogna spostarsi da un luogo all'altro decine di volte per completare le quest. Poi, ci sono troppi dialoghi e la tentazione di skipparli è tanta. Sarà anche che i GdR non sono il mio genere preferito...
Be', quest'ultima potrebbe essere, almeno in parte, una spiegazione della tua delusione, visto che stando a Fuzz: L'unico difetto vero e proprio è dover fare il servizio navetta tra una zona e l'altra, per certe missioni. Saltare i dialoghi è un delitto e, per quanto riguarda le quest, mi sa che sei ancora all'inizio. Le uniche ripetitive sono i contratti, che del resto ti servono solo ad accumulare un po' di punti esperienza e non a portare avanti la trama. Aspetta di arrivare al secondo capitolo, quando inizieranno le indagini su un certo evento...

## IN BREVE

**po' di pazienza, caro Karsus. Il gioco non uscirà prima del 2010, anno in cui dovrebbe essere pubblicato il nuovo capitolo di *Aliens VS Predator* che, stando a quanto dichiarato da Sega, sarà il primo titolo della serie "Alien" a raggiungere gli scaffali.**

Ciao Nemesis,
perché non si vede mai una tua foto su GMC? Sono curioso di vedere come sei fatta dal vivo!
Ciao da un tuo fan.

**Luca**

**Ahi, ahi, Luca! Evidentemente sei un mio fan da poco tempo (sì, sto facendo un po' la preziosa, concedetemelo ogni tanto), perché leggi Giochi per il Mio Computer solo da un anno. I bei disegni che appaiono nella prima pagina della Posta hanno sostituito solo recentemente le mie foto, che hanno puntualmente campeggiato in questo spazio per moltissimo tempo. Ti basterà andare a recuperare un numero di GMC di un paio di anni fa, per soddisfare la tua curiosità... buona ricerca e un bacio.**

Ciao Nemesis,
ho bisogno del tuo aiuto per illuminarmi su un argomento: Microsoft Bob. Dimmi: esiste veramente? Quando me lo hanno fatto vedere, mi sembrava un pesce d'aprile fuori stagione. Devo credere davvero che Microsoft abbia sfornato un prodotto simile?

**CPL**

**Oh sì, Microsoft Bob esiste eccome! Era un'interfaccia alternativa al desktop di Windows 95 e puntava sulla semplicità d'utilizzo suggerita dalla ricostruzione di un ambiente domestico, che avrebbe dovuto rendere più intuitivo l'approccio a file e programmi. Ne ignoravo anch'io l'esistenza fino a qualche anno fa e quando l'ho visto, ho esclamato, con un pizzico di spocchia: "Ma chi è il genio che l'ha progettato?". La risposta è stata: "La stessa donna che poi è diventata moglie di Bill Gates". E ho taciuto per il resto della serata.**

La valutazione di fattori meno tecnici quali la trama o l'atmosfera, infatti, non rientra così nettamente nell'ambito soggettivo come, invece, lasci intendere tu. Se così fosse, non esisterebbe una vera critica cinematografica o musicale al di là della ricerca di tecnicismi e virtuosismi. Riprendendo l'esempio di *Need for Speed* e semplificandolo all'estremo, ci troveremmo di fronte a un giudizio soggettivo se dicessimo che il gioco non ottiene la sufficienza perché non raggiunge un buon livello di simulazione. Ciò significherebbe che, chi scrive, non gradisce un modello di guida arcade e non sa giudicarne la bontà. Con le dovute sfumature di sensibilità (che varia tra un recensore e l'altro),

dal Forum di GAMES VILLAGE.it

## FACCIAMO SPAZIO

Il nostro lettore TheDarkness ha aperto un **Thread** centrato su un argomento importante per chi gioca molto con il PC. In "Spazio richiesto sull'HD per installare i giochi – Dove andremo a finire?" così scrive: Ricordo i vecchi titoli con l'installazione che stava sui 700 MB, poi giochi come il seguito di *Deus Ex* che volevano 1 GB e mezzo... ora abbiamo titoli come *Bioshock* che occupano 7 GB e, avvicinandoci ancora di più, come *Mass Effect* che ne occupa 12! Ma cos'è questa crescita insensata di spazio richiesto sull'HD per installare i giochi? A nostro modo di vedere, caro The Darkness, non si tratta di una cosa insensata, al massimo di uno scotto da pagare. Come scrive giustamente Spriggan, oggi: Ci sono texture più grandi e filmati di risoluzione maggiore, oltre a una maggiore complessità dei giochi. Comunque, ormai abbiamo dischi fissi da un Terabyte.
L'argomento viene approfondito da Kronos21: Il peso delle installazioni dipende, più che altro, dalle texture e dai suoni-musiche. Più un gioco è vasto e dettagliato, più texture ad alta definizione richiede. Inoltre, un titolo di buon livello deve avere un commento audio adeguato. L'unico modo per alleggerire il peso dell'installazione è la programmazione procedurale, in modo che i vari componenti del gioco vengano creati al momento, con notevole risparmio di spazio.

■ EUROGIOCHI
La simbologia PEGI. Nell'ordine: età consigliata, contenuti violenti, linguaggio scurrile, scene paurose, riferimenti a sesso, droga, razzismo e gioco d'azzardo.

## "Sostengo che le recensioni debbano rimanere tecniche"

da Voti che non corrispondono: alcune considerazioni – Enrico "Doctor" Di Oto

riuscire a carpire la qualità di un intreccio – quello che, come scrivi tu, ti tiene incollato alla sedia – è un'abilità che va ben oltre il gusto personale.
Ciò che intendo dire è che trovo sia ugualmente importante trovare, in una recensione, un giudizio a proposito della trama, del carisma dei personaggi, del potere evocativo della colonna sonora. Ci vuol poco a giudicare se un gioco è notevole dal punto di vista tecnico, se basta considerare il numero di frame per secondo, l'assenza di scalettature o la fattura dei poligoni! Proprio per questo, è fondamentale che il lettore effettui una "critica della critica": leggendo una recensione non deve basarsi sul solo voto finale, ma comprendere cosa intende comunicare chi ha scritto l'articolo.
Effettuando una media basata sul tuo giudizio, *CoD* e *SORM* meriterebbero entrambi lo stesso voto, magari un sette, ma si tratterebbe di due prodotti completamente diversi. Leggendone le recensioni, si scoprirebbe che uno è indicato per coloro i quali si lasciano catturare da una trama avvincente, l'altro per tutti gli appassionati di grafica da urlo. Solo in questo modo si raggiunge l'obiettivo inseguito dalle riviste di videogiochi: indirizzare i lettori non verso l'acquisto del gioco migliore in assoluto, bensì verso quello più adatto ai singoli casi.

### EUROGIOCHI

Carissima Nemesis,
segnalo che sul sito del Parlamento Europeo si sta dibattendo a proposito della funzione dei videogiochi, e tutti sono invitati a dare una loro opinione. Di seguito ti scrivo la mia:
Sono un ragazzo di 23 anni, gioco da quando ne avevo 6, il mio primo videogioco è datato 1989. Sono anche un appassionato del settore e seguo le riviste specializzate, e in questi anni mi sono fatto diverse idee. La mia prima opinione su questo tema risale a circa 10 anni fa, quando i videogame avevano a malapena il motore 3D. Devo dire che mi disgustavano le pseudo-opinioni di giornalisti rivolti al grande pubblico, i quali mettevano in guardia i genitori da titoli come il famoso *Carmageddon*. In quei casi, infatti, la violenza era trattata con immagini e modalità di gioco spartane. Ovvero, erano esperienze ludiche che non avevano nulla a che fare con la realtà e lo dimostravano in maniera evidente, bastava averci giocato almeno una volta. Negli anni, però, la tecnologia ha fatto passi da gigante e tutti i generi videoludici hanno abbracciato la filosofia dell'iper-realismo. Arrivati ai giorni nostri troviamo, sugli scaffali dei negozi, giochi che giudico, da super appassionato di videogame, pericolosi per i ragazzi. L'aggettivo pericolosi si riferisce al fatto che l'estremo realismo grafico e fisico implementato nei videogiochi ha creato un vero e proprio mondo all'interno dello schermo e, a volte, per i teenager diviene sempre più difficile separarlo dalla realtà. Spesso e volentieri, questi videogiochi che puntano tutto sulla grafica e la fisica si dimenticano della giocabilità, quella che fa la differenza tra la realtà vera e la realtà virtuale, distorcendo la percezione del "possibile" e del "reale" nei ragazzi in età di sviluppo e negli adolescenti, molto sensibili ai messaggi che vengono loro suggeriti. Tali tecnologie e questo modo di fare videogiochi dà il massimo nel genere degli sparatutto (o FPS), all'interno del quale vengono spesso trattati temi delicati quali il sesso, la violenza gratuita e la criminalità (*GTA* 4). La mia opinione, a tutt'oggi, è che i videogiochi non costituiscano assolutamente un pericolo, anzi andrebbero premiati per ciò che sono davvero, un'opera d'arte di singoli o di collettività.
Con un distinguo, però: bisogna cercare di difendere i ragazzi da quei titoli che non sono adatti a loro, ma bellissimi per un pubblico adulto.
A mio avviso, far giocare un ragazzino o anche un bambino a *Lula The Sexy Empire* o a *GTA 4* è gravissimo, perché si trasmettono certi contenuti a persone ancora non mature per rendersi conto bene del gioco di per sé. Ma se nessun videogioco è pericoloso, bensì, semplicemente, va bene per taluni e per altri no, qual è la chiave di volta per risolvere il dilemma?
La classificazione PEGI.
È sufficiente l'attenzione dei genitori e l'acquisto di titoli adatti all'età dei propri figli tramite la classificazione PEGI. Sono scettico, invece, sul parental control, perché deresponsabilizza il bambino/ragazzo. Piuttosto, la classificazione PEGI dovrebbe essere implementata anche online, così che i genitori possano rendersi conto di cosa giocano i ragazzi.
Un saluto a tutti voi.

**Andrea**

È confortante che sul sito del Parlamento Europeo sia in corso un dibattito di questo tipo, poiché suggerisce interesse in merito a un argomento che non deve essere ignorato. Ti dico la mia sul parental control: non voglio sembrarti bigotta, ma penso che possa essere uno strumento utile,

dal Forum di GAMES VILLAGE.it

### NUOVE VECCHIE IDEE

Certi film non cadono mai nel dimenticatoio e tra questi c'è "Ritorno al Futuro", proprio la pellicola che Joseph84 vorrebbe vedere trasposta in videogioco. Nel **Thread** "Un videogioco su Ritorno al Futuro: che ne pensate?" ci racconta di essere:[In attesa, come sicuramente molti di voi, che a giugno esca il gioco ispirato ai Ghostbusters. Oltre che di questa serie, sono anche fan della trilogia di "Ritorno al Futuro" e sarei ultrafelice se realizzassero un titolo su questi film. Su Internet ho scoperto che sono stati pubblicati diversi giochi, ma tutti negli Anni '90 per Nintendo, Super Nintendo, eccetera. Voi cosa ne pensate? Ahi, si mette male… TheDarkness: Non vedo che videogioco si possa fare sulla serie, con i gusti dei videogiocatori moderni, poi lecter@: Ormai è tardi e poi anche tornado89: Non credo che ne uscirebbe un buon gioco. A piazzare la ciliegina che rende meno amara la torta ci pensa Beriol: Non è possibile fare un gioco di quel tipo che abbia successo, anche se ne vorrei uno pure io, visto che sto riguardando la trilogia proprio in questi giorni. Insomma, Joseph84, se non altro non sei solo.

# SIAMO AL FINAL COUNTDOWN!

Oramai è una questione di scelta, basta volerlo e potete partecipare al nuovo entusiasmante torneo frutto della collaborazione tra Italian Rounders e Poker Club.

Poker Club è il marchio lanciato da Lottomatica, nel 2007, nel settore del poker sportivo, è un sito sicuro, regolarmente riconosciuto da AAMS (conc. GS n° 4032), e risponde ai criteri del Gioco Responsabile, come recita il claim "Gioca senza esagerare".

Il torneo è stato ideato e pensato per coloro che vogliono realizzare il sogno di laurearsi campioni in questa disciplina.

Per ognuno di questi 8 Magnifici sarà garantita, per l'anno 2010, grande visibilità sui mezzi di comunicazione e un pacchetto premio così definito: partecipazione a 5 Main Events Casinò Italiani e partecipazione a 1 evento WSOP a Las Vegas, il più importante torneo del genere a livello mondiale.

"8" saranno i migliori giocatori del circuito Italian Rounders e Poker Club che tra circa un anno si aggiudicheranno, di fronte alle telecamere di Sky Sport, l'accesso al dream **Team** italiano di poker sportivo.

Questo l'iter per le qualificazioni: tutte le associazioni Italian Rounders a livello locale genereranno delle classifiche per accedere alle semifinali **regionali e poi nazionali**, mentre per gli utenti di Poker Club, giocare on line darà loro la possibilità di passare direttamente alle semifinali nazionali. Coloro che disputeranno le fasi di qualificazione sul sito Poker Club e Totosì potranno ottenere 40 posti per ogni semifinale nazionale.

Ci sono tutti i presupposti per divertirsi e partecipare ad un torneo veramente sportivo, dove agonismo, ambizione, tecnica e strategia si sposano felicemente, per la gioia dei sostenitori del Poker.

Luci soffuse, tavolo verde, chips, l'adrenalina che si scatena: cosa aspettate a fare la vostra puntata? Italian Rounders e Poker Club vi aspettano per realizzare i vostri sogni.

"Corriere dello Sport" e "Tuttosport" contribuiranno a comunicare l'intera iniziativa seguendo in maniera costante l'andamento del Campionato. **Tutti pronti al via**, il divertimento è assicurato!

Ufficio Stampa Lottomatica

## SPAZIO TIRANNO

**Fra le tante lettere che ho ricevuto e a cui non sono riuscita a rispondere in queste pagine, alcune potrebbero essere pubblicate nei prossimi mesi – per il momento, mi accontento di salutare e ringraziare (in ordine alfabetico):**

**8tto**
**Biokiller**
**Carl_SHK**
**Daniele S.**
**En4ico**
**Giacomino**
**Ivan**
**MoreGun**
**MoroX**
**Mr.Zombie94**
**TheMentosMan**
**TheShell**

di cui è sufficiente non abusare. Siamo d'accordo sul fatto che rischia di non far maturare il senso di responsabilità dei ragazzi, ma nel caso di bambini (che, oggi come non mai, bazzicano in giro per la Rete) c'è ben poco da responsabilizzare. Se ben ricordo, quand'ero ragazzina la mia mamma non stava lì a controllare il tipo di gioco su cui passavo i pomeriggi, ma allora, in fin dei conti, non c'era troppo di cui preoccuparsi. Nel mio piccolo ero una fan dei Bitmap Brothers e passavo le ore con *Xenon 2* e *The Chaos Engine*, ma credo che nessuno, nella mia famiglia, si sia posto il problema che stessi giocando con qualcosa di violento... probabilmente, se i protagonisti avessero iniziato a snocciolare parolacce o ad andare in giro in cerca di donnine di malaffare, la musica, in casa mia, sarebbe cambiata radicalmente. Non sono a favore della censura, dovreste saperlo ormai, ma così come una volta le mamme controllavano che il figlio dodicenne non guardasse "Arancia Meccanica" in seconda serata, adesso si tengono d'occhio i videogiochi, che sono utilizzabili da tutti a tutte le ore. Naturalmente, sarebbe meglio che i genitori discutessero l'argomento insieme ai figli, piuttosto che proibire e basta. In questo, il PEGI è di grande aiuto. Personalmente, però, credo che la vera chiave di volta della questione sia una certa autocoscienza, da parte dei genitori e dei figli. Più che l'età consigliata, trovo utile la simbologia delle icone che indicano la tipologia di contenuti. Ogni mamma conosce il proprio "pollo", sa se il figliolo è più o meno sensibile a un determinato argomento ed è in grado di comportarsi di conseguenza. Che ne pensi?

## REQUISITI MODESTI

Gentile Nemesis,
le scrivo perché sono in "grosse" difficoltà. Economicamente parlando, sono impossibilitato a comperare un nuovo PC e, dato che il mio ce l'ho da 6 anni e ha subito solo piccole modifiche, volevo chiedere se poteva elencarmi il miglior gioco per genere (vorrei sapere: FPS, sport, strategia, guida, azione, avventura e simulatori in generale), che riesca a girare sul mio computer. Ecco i dati fondamentali con i quali può svolgere la sua ricerca: CPU Pentium4 2,4 GHz, 1,5 GB RAM, scheda video ATI Radeon X1600 256 MB. Queste sono le caratteristiche del mio povero e debole PC. Lascio a lei la scelta. Un saluto a tutta la redazione.

**Alessio**

**REQUISITI MODESTI**
Mentre nei negozi è uscito *Empire: Total War*, *Rome* è l'ideale per chi non possiede un PC aggiornato.

Caro Alessio,
indicarti i migliori giochi in assoluto in grado di funzionare sul tuo PC non è impresa da poco, per cui mi limito a darti qualche suggerimento, anche se sono convinta che conoscerai già buona parte dei titoli che ti proporrò. Come FPS, se ti piace un'atmosfera un po' inquietante, ti consiglio *F.E.A.R.*, mentre un buon titolo strategico potrebbe essere *Rome: Total War*. Se vuoi saltare a bordo di un'autovettura e divertirti, prova *Need for Speed Carbon*, ma se è l'azione che cerchi, cosa c'è di meglio di *Prince of Persia* (magari il capitolo intitolato *I Due Troni*)? Con le avventure grafiche non dovresti avere problemi di sorta, visto che quasi nessuna richiede requisiti particolarmente elevati, mentre come simulatore dovrebbe andar bene *Flight Simulator 2004*. E lo sport? Se per te non è un problema doversi accontentare di formazioni non proprio aggiornate, puoi sempre andare a rispolverare un *FIFA* con uno o due anni sulle spalle.

GIOCHI COMPUTER

### A VOLTE RITORNANO

Per gli utenti del **Forum** di GamesVillage.it è sempre un piacere disquisire dei bei giochi di una volta. A scatenare l'ennesima scintilla è stato Frankies, con il **Thread** "Il primo *Deus Ex*". Mi sono fatto prestare il gioco da un compagno di scuola. Mi ha detto che è bellissimo, ma anche vecchiotto. Personalmente ho il due, che però non ho mai giocato. Volevo qualche parere... Sei nel posto giusto, amico! T.r.E_c.0.0.l: Il primo è un capolavoro assoluto, un fantastico GdR dai tratti FPS: trama eccezionale, ambientazione e immedesimazione di valore assoluto, piuttosto originale per l'epoca. E se ancora non ti basta, beccati anche RazerDD: *Deus Ex* è il Gioco, il capolavoro assoluto... per la serie: una volta i giochi li sapevano fare.

dal Forum di GAMES VILLAGE.it

### ALMA MON AMOUR

Parliamo di cattivi e facciamolo con stile approfittando del **Thread** "l'antagonista che amate" a cura di SERPENTE915: I cattivi del gioco: adoro Sandren Cohen, l'artista di Fort Frolic e l'unico che non ci ammazza, e anche la piccola di *F.E.A.R. 2*. Restando negli abissi di *Bioshock* e nel delirio di *F.E.A.R.* citiamo faek, che nomina: I Big Daddy, in tutte le loro varianti, troppo affascinanti come personaggi! E poi mi piace Alma Wade, la mia bambina preferita dopo mia sorella... Accipicchia, quanto fascino ha Alma, che da tornado89 viete definita persino: La mitica Alma. Per chiudere con un sorriso, dopo tanto terrore, tiriamo in ballo il simpatico Talpaman, che ci rallegra con una proposta d'altri tempi: Il pirata LeChuck.

Enigmi intricati e boss di fine livello agguerriti sono il pane quotidiano del nostro Skulz. Se siete arenati in un punto del vostro gioco preferito, inviategli una lettera all'indirizzo: **Botta & Risposta, Giochi per il Mio Computer, Via Torino 51, 20063 Cernusco S/N (MI)** o una e-mail a **botta&risposta@sprea.it**

**LA PAROLA A SKULZ**

**Non lo faccio spesso, ma quando ci vuole... ci vuole! Ringrazio di cuore gli amici Giuseppe e FC2 per il contributo dato al Botta & Risposta di questo mese. I nostri impavidi ragazzi hanno detto la loro nel Linea Diretta, prendete esempio e non fate i timidi!**

## NEVERWINTER NIGHTS 2

**B** Aiuto Skulz, sono disperato per *Neverwinter Nights 2*! Sono alla missione Fantasma dei Mari e ho ucciso tutti i sicari, ma mi viene detto di abbordare la nave. Sono bloccato in questo punto. Se hai tempo, aiutami. Grazie in anticipo.

**MasterR Ma'fer**

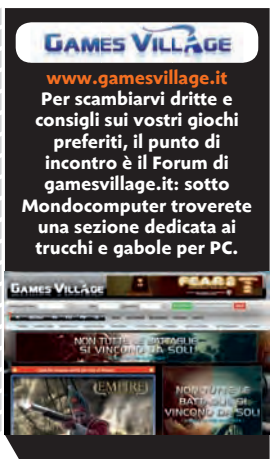
**R** La missione che ti ha affibbiato Brelaina non è per nulla facile, quindi ti faccio i complimenti per esserti sbarazzato da solo dei sicari, ma ti rivolgo una domanda: hai ammazzato anche tutti quelli condotti da Ahja? Solo dopo che avrai sconfitto il cattivone potrai completare la missione, salvo apprendere che, in verità, Ahja non lavora per Luskan, bensì per... non te lo dico, perché non voglio svelare i misteri del gioco. Comunque sia, quando hai fatto piazza pulita di tutti i nemici, torna in città per ottenere la tua giusta ricompensa e farti assegnare la missione successiva.

In *Neverwinter Nights 2* ci sono molti nemici da combattere. Ma a volte, un po' di diplomazia non guasta...

## MEDAL OF HONOR AIRBORNE

**B** Ciao Skulz, ti scrivo perché ho acquistato *Medal of Honor Airborne* e vorrei renderlo un po' più facile. Ho scaricato dal Web i codici e il modo per inserirli, ma quando premo il tasto **** non succede niente. In attesa di una tua risposta su GMC, ti saluto.

**Giampiero**

**R** Ciao Giampiero, forse stai sbagliando tasto. Devi sapere che Internet è sì una fucina di trucchi, ma spesso i codici sono relativi alle versioni americane dei giochi, quindi con configurazione di tastiera USA, e anche quando il testo che trovi nella pagine Web è in italiano, a volte si tratta di una semplice traduzione. Veniamo ad *Airborne*: apri le proprietà dell'icona del gioco sul desktop e, alla voce **Destinazione**, aggiungi la stringa **-enableconsole**. Poi, avvia gioco dall'icona appena modificata e, durante la partita, premi il tasto **ò** per attivare la console di comando e poter così inserire i codici. Come trucchi ti segnalo **allweapons** per tutte le armi, **allammo** per il massimo



## Linea diretta

**R** "Grandissimo Skulz, ti scrivo per rispondere alla domanda sollevata da **Mattia**", che, lo dico per chi si è perso le puntate precedenti, ci aveva scritto in merito al terzo episodio della serie *Commandos*. Quindi, caro **Giuseppe**, dicci la tua. "Ho trovato solo questi trucchi, ma spero possano aiutarti: nel menu principale, crea un nuovo profilo con il nome **SOYINCAPAZ**. Poi, durante l'azione di gioco, digita di nuovo il suddetto codice (in lettere maiuscole), premi **Invio** e premi la combinazione **Ctrl**, **Shift** e **N** per saltare al livello successivo, **Ctrl** e **I** per diventare invincibile, **Ctrl** e **V** per l'invisibilità. Un saluto a tutta la redazione!" Ottimo lavoro Giuseppe, alla prossima.

**R** "Ciao Skulz, scrivo per aiutare **Diego**, che nel numero 153 di GMC aveva chiesto aiuto in merito a *La Cosa*." Procedi pure, caro **FC2**. "Mi limiterò a dire come procedere: fai clic su **Start**, poi su **Esegui**, digita **regedit**

## La parola all'esperto F.E.A.R. 2: Project Origin

**D** Caro Skulz,
è un piacere scrivere alla vostra rivista, che acquisto regolarmente, ed è un piacere leggerla. Forse sono un po' anziano per queste "cose", nonno e 75enne, ma la mia passione per i giochi PC è smisurata. Mi divertono, mi soddisfano e mi ripagano con un grande divertimento (gioco anche sporco, come qualcuno dice). Ma tant'è, basta divertirsi. Vengo al dunque: ho tutti i *F.E.A.R.* e, giorni fa, ho acquistato *F.E.A.R. 2: Project Origin*, anche questo stupendo, ma sono bloccato e non ne capisco la ragione. Sono al punto in cui devo chiudere una valvola di gas per proseguire. Fatto. Salto giù dal buco sul pavimento, fiamme spente, ed esco dall'apertura laterale a destra, all'aperto, dove c'è l'elicottero. Vado avanti evitando le pale che girano ancora e salgo su un pavimento crollato, per trovarmi in un corridoio dove, a sinistra, si trovano Stokes (la signorina) e un altro compagno d'avventura. Mi avvicino e compare Alma, nel solito delirio allucinante. Ambiente cambiato. Cerco di capire cosa fare, ma non riesco né a sparare, né tantomeno a menar le mani, poiché Alma mi prende per il collo e non mi lascia più, fino a buttarmi fuori dal gioco. Ho tentato più e più volte cambiando la posizione di approccio, ma niente da fare. Ci può essere un bug? Aspetto notizie, grazie per la pazienza Skulz. Buon lavoro e cordiali saluti a te e a tutta la redazione.

**Enrico**

**R** Ciao Enrico, hai messo a dura prova la mia capacità risolutiva, tanto più che nel giocare a *F.E.A.R. 2: Project Origin* non ho riscontrato alcun problema negli scontri con Alma. Mi sono quindi documentato e ho scoperto che il tuo guaio potrebbe dipendere dalla risoluzione grafica, presumibilmente alta, cui sta giocando. Al massimo della risoluzione, con un frame rate inferiore ai 30 FPS, spesso la pressione del tasto deputato all'attacco corpo a corpo contro Alma non viene registrato dalla CPU. Ti consiglio, quindi, di superare il punto in cui sei incastrato abbassando la risoluzione grafica. Una volta saltato l'ostacolo, sarai libero di tornare al massimo, ma tutto sommato ti suggerisco di continuare a giocare con una risoluzione più modesta, per non correre il rischio di ritrovarti nuovamente nei pasticci.

delle munizioni di tutte le armi, **God** per l'invincibilità e il sempre pratico **ghost**, che attiva la modalità noclip, utile per volare e attraversare le pareti.

### ROME: TOTAL WAR E NEVERWINTER NIGHTS 2

**B** Ciao Skulz,
ho due problemi da risolvere in altrettanti giochi diversi. Il primo riguarda *Rome: Total War*. Quando inizio una nuova campagna, dopo appena una decina di turni il gioco salta e mi ritrovo sul desktop. Cosa posso fare? Secondo problema in *Neverwinter Nights 2*: dopo aver sconfitto Lorne nell'arena, eccomi al Fiasco Sommerso, dove mi arriva il messaggio di Aldanon che dice di raggiungerlo. Andando sul posto, vengo a sapere che una banda di ladri ha sequestrato il vecchio. Entro nella casa e, dopo aver fatto fuori una decina di malviventi, arrivo a una porta chiusa. Questa dovrebbe condurre alla cantina in cui si trova il capobanda che tiene in ostaggio l'anziano. Come devo fare per aprire la porta?

**Andrea**

**R** Ciao Andrea, per ovviare al problema con *Rome: Total War* scarica l'ultima patch dalla pagina Web **www.totalwar.com/index.html?page=/it/supporto/supportorome.html&nav=/it/8/3/**. In questo modo, la faccenda dovrebbe risolversi. In caso contrario, controlla di avere installato i driver più aggiornati per la tua scheda video. Quanto ad Aldanon di *Neverwinter Nights 2*, inizia liberando Cormick e poi entra in casa. Sbarazzati dei nemici e vai nella stanza a nord della biblioteca. Arriverai appena in tempo per salvare il sacerdote. A questo punto, devi fare piazza pulita al pianterreno dell'edificio, quindi, dirigerti al seminterrato, dove un manipolo di disgraziati sta uccidendo gli altri ostaggi. Cerca di salvarne il maggior numero possibile. Evita di perdere tempo a cercare Aldanon, perché tanto non lo troverai. Raccogli, invece, il medaglione dal pavimento e recati da Lord Nasher.

## Quesiti dal passato Halo: Combat Evolved

**D** Ciao grandissimo Skulz,
ti scrivo perché ho tolto dalla polvere il mio vecchio *Halo: Combat Evolved* e, arrivato al penultimo livello (per capirci, quello prima della fuga in jeep con Cortana, dove scade il tempo), non riesco ad andare avanti perché sono senza munizioni. Ti chiedo una gabola per restituirmi i colpi che mi mancano.
Ti prego, aiutami.

**Dario**

**R** Ciao Dario, per inserire i trucchi in *Halo: Combat Evolved* devi innanzitutto modificare le proprietà dell'icona del gioco sul desktop: cliccaci sopra con il tasto destro del mouse, seleziona la voce **Proprietà** e, alla voce **Destinazione**, aggiungi la stringa **-console –devmode**. A questo punto, avvia il gioco dal collegamento appena modificato e premi il tasto **** per attivare la console di comando. Ora non ti rimane che digitare **cheat_infinite_ammo 1** per attivare il trucco delle munizioni infinite. Potrebbe farti comodo anche la supergabola **cheat_medusa 1**, grazie a cui i nemici muoiono non appena posano gli occhi su Master Chief. Già che ci sono, ti passo anche il classico trucco per l'invincibilità, che male non fa: per attivarlo, devi scrivere **cheat_deathless_player 1**.

**Rome: Total War** è uno spettacolo! Per non perdercelo, ricordiamo di aggiornare il gioco con le patch più recenti.

e premi **Invio**. Scorri la lista fino a trovare la voce **HKEY_LOCAL_MACHINE/Software/Computer Artworks/TheThing/1.0**, attento a non selezionare LaCosa/1.0. Poi, premi il pulsante destro del mouse e crea un nuovo **Valore Stringa**. Nomina i valori con **PlayerInvulnerable** per l'invincibilità, **NPCInvulnerable** per i compagni immortali, **FullWeaponEquip** per tutte le armi e **DoInGameLoadSave** per salvare la partita in ogni momento. Clicca su questi valori con il tasto destro e modifica i **Dati Valore**: **1** per attivare il trucco e **0** per disattivarlo." Davvero notevole. Grazie per la collaborazione.

**D** "Ciao Skulz, mi sono rimesso a giocare a *Star Wars: Republic Commando*, ma saranno gli anni che passano, sarà quel che sarà... sono fermo in Belly of the Beast." Accipicchia **Fidel**, non ricordo nulla di quel gioco, quindi chiedo aiuto ai miei collaboratori. "Ho due minuti di orologio per fare in modo che la nave non esploda e non so come raggiungere il terminale, perché ci sono troppi nemici in giro. Ti prego, dammi una mano!" Mantieni la calma, Fidel, saremo presto di ritorno con l'aiuto di cui hai bisogno.

# SCOOP
## prima occhiata

### LA CAMERA DELLA VITA

In *Bioshock* era praticamente impossibile morire: in caso di dipartita, il giocatore ricominciava da una "camera della vita" posizionata non troppo lontana, e questo semplificava molto la vita di chi si avventurava in Rapture. 2K Marin, lo sviluppatore, ha ascoltato le critiche dei giocatori (poche, a dire il vero) e ha deciso d'inserire l'opzione per disattivare le "camere della vita" nel seguito. Inoltre, cosa più importante, i nemici potranno "curarsi", quindi dimenticatevi di attaccarli senza preoccuparvi delle conseguenze, per poi tornare dall'avversario indebolito una volta che sarete rinati.

# BIOSHOCK 2

Questa volta, sarete dalla parte giusta del trapano gigante.

**SVILUPPATORE** 2K Games Marin **GENERE** Sparatutto in prima persona
**CASA** 2K Games **INTERNET** http://somethinginthesea.com/e www.cultofrapture.com

### *BIOSHOCK 2* SI IMMERGERÀ NEI VOSTRI PC PERCHÉ:

- È il seguito di uno dei migliori giochi degli ultimi anni.
- Tornano Rapture e le sue meraviglie subacquee.
- Potrete "adattare" il vostro personaggio con nuovi plasmid.
- Sarà anche multiplayer (anche se non in cooperativa).

**UN gioco come *Bioshock* ha bisogno di poche presentazioni: erede di una dinastia iniziata con l'eccellente *System Shock* e il suo splendido seguito, dimostra quanto si possa oggi realizzare in un videogioco. La città sottomarina di Rapture è un palco incredibilmente vivo e realistico, ricco di creature mostruosamente interessanti.**

Sapevamo che 2K era al lavoro su un seguito. Tuttavia, fino a oggi le informazioni erano a dir poco frammentarie e contraddittorie. Per vostra fortuna, GMC ha inviato una "talpa" per scoprire qualcosa sull'attesissimo *Bioshock 2*.

Innanzitutto, abbiamo avuto la conferma che si tratta di un sequel anche a livello temporale: ambientato circa 10 anni dopo gli eventi del primo *Bioshock*, si svolgerà sempre a Rapture. In seguito al "finale" del titolo originale, la dottoressa Tenenbaum ha deciso di riattivare il primo Big Daddy, il prototipo iniziale di quelli che avete incontrato, e probabilmente fatto a pezzi, in *Bioshock*. Sì, avete indovinato, impersonerete un Big Daddy, anzi, "il" Big Daddy più forte e completo di tutti.

La vostra missione, per quanto ne possiamo sapere ora, sarà di combattere una Big Sister, ovvero una "Sorellona" che ha deciso di reintrodurre le Sorelline in Rapture per portare la città agli antichi "splendori". La Big Sister sta terrorizzando

## "IMPERSONERETE UN BIG DADDY, IL PIÙ FORTE E COMPLETO DI TUTTI"

le due coste dell'Atlantico con rapimenti di bambine, e la Tenenbaum intende fermarla, con il vostro aiuto.

In quanto prototipo dei Big Daddy potrete aggiungere nuovi plasmid e sbloccare "poteri" inediti, esattamente come il protagonista del titolo originale; e vi serviranno tutti, dato che la nuova Rapture sarà piena di mostri più evoluti e aggressivi di quelli che avete visto finora: d'altra parte, 10 anni sotto il mare, massacrandosi quotidianamente per l'Adam, segnerebbero il carattere di chiunque.

Non mancano i dubbi morali "alla Rapture": quando troverete una Sorellina, potrete decidere se ucciderla per estrarre l'Adam, oppure se "adottarla". In questo caso, la Sorellina girerà attorno a voi per recuperare la preziosa sostanza, attirando però le attenzioni degli Slicer e di tutte le orride creature che ancora sopravvivono nella città sottomarina, non ultima la terribile, gigantesca Sorellona.

Siamo sicuri che *Bioshock 2* nasconderà altri segreti, come il suo illustre predecessore, e non ci stupirebbe scoprire una trama caratterizzata da bruschi colpi di scena. Per svelare ogni suo mistero dovremo aspettare questo autunno, quando approderà ai nostri hard disk.

Potrete decidere se "mietere" le Sorelline, oppure se salvarle e adottarle.

I nemici saranno più aggressivi che nel primo *Bioshock*. Ed è tutto dire.

Nel seguito, impersonando un Big Daddy, potrete "trapanare" gli avversari. Bwahaha!

Dovrete difendere le sorelline dagli abitanti pazzoidi di Rapture.

Gradito ritorno del plasmid necessario per infiammare gli animi.

SCOOP

**DATA DI USCITA AUTUNNO 2009**

**PROFESSIONE SVILUPPATORI**

- **Nome:** 2K Marin
- **Provenienza:** California, USA
- **Nati nel:** fine 2007
- **Storia:** Lo studio di Novato, California, è nato unendo elementi di diversi team di 2K Games, provenienti da 2K Boston e 2K Australia. Naturalmente, comprende alcuni degli autori del primo *Bioshock*.
- **Li conosciamo per:** Sebbene sia un gruppo relativamente giovane, 2K Marin ha prodotto la versione PS3 di *Bioshock* – siamo quindi sicuri che conoscano ogni anfratto di Rapture come le loro tasche!

**ATTENDERE PREGO!**

**Preparate casco e respiratore: *Bioshock 2* vi rapirà il prossimo autunno.**

SCOOP
prima occhiata

**TERMINATOR: LA SAGA**
Era il 1984 quando Arnold Schwarzenegger, culturista austriaco col pallino per il cinema d'azione, impersonò per la prima volta il temibile cyborg T-800. "Terminator", diretto da James Cameron, narrava la storia di Sarah Connor, futura madre del leader della resistenza umana contro le macchine e, per questo, obiettivo della furia tutta muscoli e acciaio del cyborg. Il secondo episodio della serie, "Il giorno del Giudizio", uscì nel 1991 e passò alla storia come il film più costoso di sempre, nonché per alcune sequenze assolutamente strepitose. "Terminator 3: Le macchine ribelli", ultima prova di Schwarzy prima dell'impegno in politica, risale al 2003.

# TERMINATOR SALVATION

Torna Terminator, più cupo e violento che mai. E non solo al cinema...

**SVILUPPATORE** GRIN **GENERE** Azione in terza persona
**CASA** Warner Bros. Interactive Entertainment **INTERNET** www.grin.se

***TERMINATOR SALVATION* CI FARÀ GRIDARE "HASTA LA VISTA, BABY" PERCHÉ:**
- È basato su un marchio ormai leggendario.
- GRIN sa come sviluppare giochi di qualità.
- Promette uno stile di gioco frenetico e coinvolgente.
- Ha una grafica di buon livello.

**MANCANO** ormai pochi mesi all'uscita del nuovo "Terminator", una pellicola a suo modo storica, vista l'assenza, per la prima volta nella serie, di Arnold Schwarzenegger (Schwarzy dovrebbe apparire solo in alcuni spezzoni "ripescati" dai vecchi film) e l'ingresso di Christian Bale nel ruolo di John Connor, il capo della resistenza umana contro i terribili cyborg di Skynet.

Come ormai consuetudine, a un potenziale successo da botteghino si abbina la relativa trasposizione videoludica, che, nel caso di *Salvation*, si presenterà come un classico gioco d'azione in terza persona. Non si sa quasi nulla a proposito della trama del film, e lo stesso riserbo pare avvolgere le notizie riguardanti il videogioco. Di primo acchito, lascia abbastanza perplessi il fatto che il Connor poligonale non abbia alcuna somiglianza con Bale, scelta poco comprensibile in un prodotto così legato alla controparte cinematografica. Sorvolando su questioni meramente estetiche, pare che il gioco cominci due anni prima degli eventi del film, con il buon John impegnato a dar man forte a un gruppo della resistenza bloccato all'interno della base di Skynet. Sviluppato dai ragazzi

## "SI PRESENTERÀ COME UN CLASSICO GIOCO D'AZIONE IN TERZA PERSONA"

di GRIN, già autori della versione PC di *Ghost Recon: Advanced Warfighter* e *GRAW 2*, *Terminator Salvation* dovrebbe recuperare dai giochi marchiati Tom Clancy la struttura generale, proponendo una realtà di guerra complessa e credibile, con il protagonista spalleggiato da un team di supporto. A differenza di quanto solitamente avviene in uno sparatutto tattico, però, i compagni non potranno essere controllati direttamente, ma si limiteranno a modellare le proprie azioni su quelle del giocatore, offrendo copertura nelle fasi più frenetiche.

Scrutando nel buio in cui GRIN ha immerso il gioco e le relative caratteristiche, possiamo notare una grafica decisamente gradevole, specie per quanto riguarda i modelli 3D dei personaggi principali e la varietà di nemici affrontabili. A tal proposito, le primissime presentazioni alla stampa hanno messo in mostra un'Intelligenza Artificiale degli avversari piuttosto rudimentale e prevedibile. Speriamo, naturalmente, che nella versione finale questo difetto venga eliminato.

Molte ombre e qualche luce sul prossimo *Terminator* videoludico. Tra qualche mese, tutto sarà finalmente chiaro.

GIOCHI COMPUTER

Connor e un compagno impegnati con un cyborg: i commilitoni non potranno essere controllati direttamente dal giocatore.

Le fasi di copertura avranno un ruolo fondamentale, in *Terminator Salvation*.

Armati fino ai denti e supportati da un buon team. Terminator, tremate!

I mezzi di Skynet saranno numerosi e pericolosissimi.

**DATA DI USCITA 5 GIUGNO 2009**

### PROFESSIONE SVILUPPATORI

- **Nome:** GRIN
- **Provenienza:** Stoccolma (Svezia)
- **Nati nel:** 1997
- **Storia:** Fondata dai fratelli Andersson nel 1997, GRIN si è subito contraddistinta per la qualità dei propri prodotti, a partire dall'esordio *Ballistic*. In tempi recenti, la software house svedese ha lavorato principalmente alla realizzazione delle versioni PC dei capitoli della saga *Tom Clancy's Ghost Recon: Advanced Warfighter*. Oltre a *Terminator Salvation*, GRIN è attualmente al lavoro su *Bionic Commando* e ha appena terminato *Wanted: Weapons of Fate*, recensito su questo numero di GMC.
- **Li conosciamo per:** *Ballistic* e i due *Tom Clancy's Ghost Recon: Advanced Warfighter*.

**ATTENDERE PREGO!**

*Terminator Salvation* uscirà in contemporanea con il film, il 5 giugno prossimo.

# SCOOP
## prima occhiata

### STRATEGIE COLONIALI

Se, da una parte, la profondità gestionale della saga di *Anno* risulta pressoché ineguagliata, non c'è molto, in titoli di questa natura, che possa soddisfare gli appassionati del buon vecchio approccio "ferro e sangue". Consapevoli dell'enfasi economica che contraddistingue la serie, gli sviluppatori hanno deciso, saggiamente, di puntare sull'astrazione per quanto riguarda la componente militare di *Anno 1404* . Lungi dal riproporre il classico stile RTS, Related Designs ha confezionato un sistema che fa della logistica e della "guerra di posizione" i propri perni. Le truppe, infatti, saranno acquartierate in accampamenti, da disporre strategicamente sul territorio, e dai quali partiranno automaticamente tutti gli attacchi. Sempre sugli accampamenti, capaci di approntare trabucchi, è incentrata la guerra d'assedio.

# ANNO 1404

Tra Robinson Crusoe e Marco Polo, il nuovo capitolo di *Anno* si profila all'orizzonte.

■ **SVILUPPATORE** Related Designs ■ **GENERE** Gioco gestionale
■ **CASA** Ubisoft ■ **INTERNET** http://anno.uk.ubi.com

**_ANNO 1404_ È IL GIOCO CHE DOVRESTE PORTARE SU UN'ISOLA DESERTA PERCHÉ:**

- Rinnoverà la gloriosa tradizione dei gestionali in stile *The Settlers*.
- Simulerà un sistema economico complesso e articolato.
- Schiuderà una porta videoludica sulle meraviglie dell'Oriente.
- Offrirà un ambiente ricco di dettagli e graficamente appagante.

**"CHE anno è, che giorno è?", si chiedeva Lucio Battisti ne "I giardini di marzo", e non è improbabile che si riferisse all'ormai classica serie tedesca *Anno*, nota per la disinvoltura con cui danza di secolo in secolo, mantenendo intatta un'anima che più gestionale non si può.**

Dopo il *1701* dell'ultimo capitolo, recentemente espanso da *The Sunken Dragon*, i ragazzi di Related Designs hanno optato per un ardito balzo indietro nel tempo: la staffetta passa, così, ad *Anno 1404*, titolo attualmente in sviluppo e che sembra promettere faville.

La data scelta appare peculiare: come conciliare i primi del XV secolo, ancora lontani dall'epoca delle grandi scoperte, con lo spirito essenzialmente pionieristico di quella che è, tra le altre cose, una saga di esplorazione? La soluzione sta nell'evocare un mondo che, sebbene meno inaccessibile delle Americhe coloniali, non difetta di fascino: l'Oriente islamico, con i suoi bazaar e le sue moschee.

La possibilità di edificare una città orientale, accanto alla classica metropoli europea, aprirà la strada a una gradita varietà di strategie: le due culture disporranno, infatti, di edifici diversi, di capacità produttive uniche e di tecnologie peculiari. L'interscambio di merci tra Occidente e Levante, di importanza fondamentale per la storia mediterranea, consentirà di arricchire di beni esotici i magazzini e soddisfare, così, i propri pretenziosi sudditi. Come avveniva già in *Anno 1701*, la popolazione "evolverà" sulla

**"IL SISTEMA ECONOMICO SARÀ LA COLONNA PORTANTE DEL GIOCO"**

base dell'abbondanza di risorse e servizi, al punto che, in una città florida, cominceranno a sorgere i lussuosi palazzi degli aristocratici. All'estremità opposta dello spettro ci saranno i mendicanti, che potranno essere accolti e sfamati, a fronte di una diminuzione delle entrate – nel caso li si ignori, invece, sussisterà il rischio che divengano banditi.

Colonna portante dell'intero titolo sarà, come sempre, il complesso sistema economico: circa sessanta le merci disponibili, ciascuna delle quali necessiterà di una catena produttiva particolare. Riuscire a far sì che tutto funzioni come un orologio svizzero costituirà una vera sfida, a fronte di una popolazione sempre più vasta e variegata. E, come ben sanno gli appassionati di *The Settlers*, la soddisfazione di contemplare un "lavoro ben riuscito" non ha pari, soprattutto quando a gratificare l'occhio contribuisce una qualità grafica eccelsa.

Su questo fronte, *Anno 1404* sembra voler sorprendere. Se già il predecessore si distingueva per l'evocativa bellezza degli ambienti, la nuova fatica di Related Designs ci donerà città tardo-medievali che paiono, già da ora, le più dettagliate ed eleganti mai viste su PC. Tutto, dalle grandi cattedrali alla vegetazione ornamentale, sarà rifinito con la massima cura, al punto che la gestione urbana diverrà un piacere estetico, oltre che un valido esercizio strategico.

GIOCHI COMPUTER

Il nuovo sistema di combattimento, fondato sugli accampamenti, promette un più ampio respiro strategico.

Le inconfondibili architetture mediorientali sono una gradita aggiunta al catalogo edilizio della serie.

I paesaggi di *Anno 1404*, ammorbiditi da tenui colori pastello, si preannunciano degni di un dipinto.

Le catene produttive saranno complesse e articolate, ma l'interfaccia permetterà di gestirle al meglio.

**DATA DI USCITA PRIMAVERA 2009**

**PROFESSIONE SVILUPPATORI**

- **Nome:** Related Designs
- **Provenienza:** Germania
- **Nati nel:** 1995
- **Storia:** Fondata nel gennaio 1995, Related Designs ha conseguito, nel corso degli anni, una discreta esperienza nel campo degli strategici, soprattutto quelli ad ambientazione coloniale. Ben insediata nel mercato tedesco, la casa ha ottenuto consacrazione internazionale a seguito dello sviluppo di *Anno 1701*, in collaborazione con Sunflowers.
- **Li conosciamo per:** *No Man's Land, Castle Strike, Anno 1701, The Sunken Dragon.*

**ATTENDERE PREGO!**

Le meraviglie d'Oriente si sveleranno sui nostri monitor in primavera.

Siamo finalmente arrivati nel momento più importante dell'anno, per quello che riguarda le notizie e i nuovi annunci. Con l'E3 all'orizzonte, le sorprese sono appena iniziate!

A cura di Fabio Bortolotti

Azione

# MAX PAYNE 3

*Il detective più carismatico dei videogiochi è tornato.*

**L'ultimo episodio di *Max Payne*, nel 2003, si era concluso con la promessa di nuove tenebrose avventure per il carismatico protagonista Max. Una promessa che pareva caduta nel nulla e in merito alla quale i fan della serie iniziavano a disperare, visto il totale silenzio sul fronte seguiti.**

Per sei lunghi anni il nostro detective preferito è rimasto celato a sguardi indiscreti, ma è finalmente pronto a tornare a muoversi (al rallentatore) sui nostri monitor.

Rockstar ha infatti annunciato ufficialmente l'uscita di *Max Payne 3* su PC, prevista per l'inverno di quest'anno. Si tratta di una notizia bomba, anche se il gioco non verrà sviluppato dai creatori originali della serie (Remedy, al momento al lavoro su *Alan Wake*), bensì dagli studi di Rockstar Vancouver, responsabili del recente *Bully*.

d'uscita". Sappiamo ancora troppo poco, naturalmente, e al momento non siamo nemmeno in grado di dirvi se i membri chiave dei primi due episodi verranno coinvolti nel progetto, come per esempio Sami Järvi (anche noto come Sam Lake), il capo scrittore nonché l'uomo che prestò la faccia al modello poligonale del primo Max Payne. La trama dei precedenti capitoli, con i suoi momenti onirici e i suoi dialoghi spregiudicati in perfetto stile "hard boiled", aveva contribuito, insieme alle originali meccaniche di gioco, a imprimere il personaggio di Max nell'immaginario dei videogiocatori.

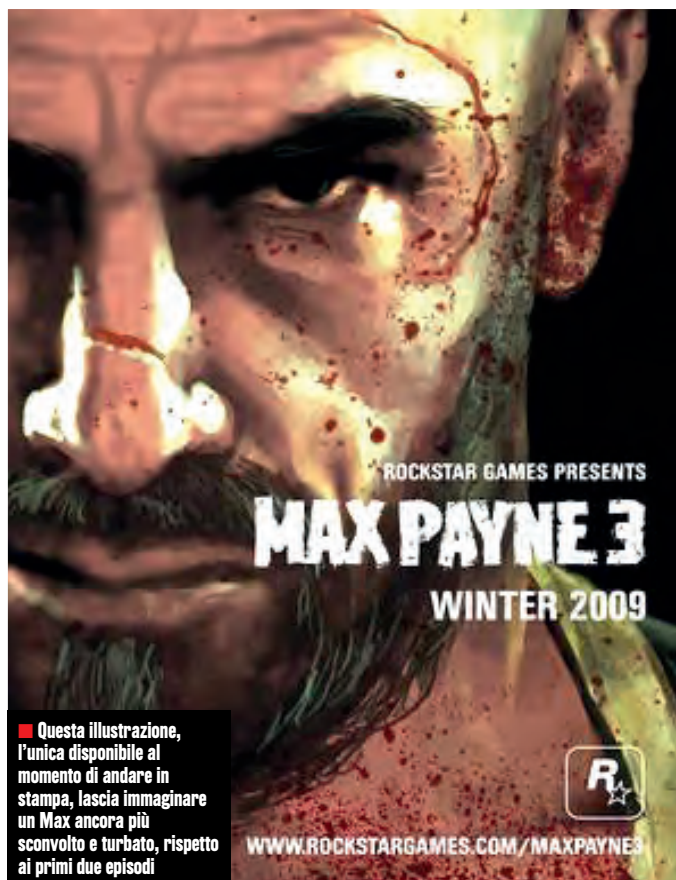
Questa illustrazione, l'unica disponibile al momento di andare in stampa, lascia immaginare un Max ancora più sconvolto e turbato, rispetto ai primi due episodi

## "Rockstar ha annunciato ufficialmente l'uscita di *Max Payne 3* su PC"

Il fondatore di Rockstar, Sam Houser, ha presentato così la sua creatura: "Con questo gioco diamo inizio a un nuovo capitolo della vita di Max. Questo è un Max come non lo abbiamo mai visto: ha qualche anno in più, ed è diventato più disilluso e cinico che mai. Vivremo insieme a lui il vortice di eventi che lo travolge dopo *Max Payne 2*, e vedremo la sua ultima possibilità di redenzione".

Come da copione, i dettagli sul gioco e la trama sono ancora ridotti all'osso, e si limitano a farci sapere che il nostro eroe lascerà New York e si troverà intrappolato in "una città piena di violenza, con a disposizione le sue armi e il suo istinto per cercare disperatamente la verità e una via

Oltre a questo, c'è da dire che la formula a base di azione e Bullet Time che aveva lanciato nell'Olimpo i primi *Max Payne* è ormai molto diffusa e quasi abusata, e che per mantenere il livello di qualità della serie sarà necessaria qualche trovata geniale.

Di certo, Rockstar non prenderà sottogamba un nome importante e amato come quello di Max Payne: presto vedremo le prime vere immagini del ritorno del detective più amato del mondo dei PC, e fremiamo dalla voglia di scoprire quali assi nella manica hanno gli sviluppatori di Rockstar Vancouver, che con tutta probabilità disporranno di un budget stellare per la realizzazione di questo titolo. GIOCHI COMPUTER

Futuro

# ONLIVE

## Il futuro del mondo dei videogiochi è lo streaming?

**La diffusione sempre più ampia della Banda Larga è destinata a far aumentare il numero di servizi basati sullo streaming di dati, come già accade per i film.**

E se qualcuno applicasse questo concetto ai videogiochi? È l'ambiziosa proposta di Onlive, che si definisce il primo servizio di videogiochi "on demand" del mondo. Sulla carta, Onlive avrà a sua disposizione centinaia di potentissimi server, che si accolleranno il carico computazionale e manderanno in streaming direttamente l'audio e il video dei giochi. In teoria, se tutto funzionasse per il meglio, potremmo utilizzare un PC di fascia bassa, magari anche un netbook, per giocare in 720p (1360x720) a 60 FPS a *Crysis*: l'unico requisito sarebbero 5 Mb di banda libera, sufficienti a garantire un'esperienza di gioco fluida e senza Lag, nemmeno nell'input dei comandi. Se tutto funzionasse alla perfezione, saremmo davanti a una svolta epocale, ma non dimentichiamo che gli ostacoli tecnici sono tanti, e che altrettante variabili potrebbero mandare a carte quarantotto il sogno di Onlive.

In alternativa a un PC preesistente, Onlive offrirà anche un ricevitore dedicato, con tanto di controller

**Data di uscita:** 2010
**Internet:** www.onlive.com

Corse

# FUEL

## Nuovo pit-stop di immagini per le corse di Codemasters.

Uno dei punti forti di *Fuel* saranno i paesaggi, vasti e suggestivi.

**Il progetto di *Fuel*, l'atipico gioco di corse di Codemasters, procede a gonfie vele, come dimostrano queste nuove immagini, che sottolineano i paesaggi successivi e i disastri meteorologici che disturberanno le gare.**

*Fuel* si basa sulla strana premessa di un mondo sconvolto dal riscaldamento globale, e immagina che dei folli corridori si sfidino in adrenaliche gare in giro per le zone più pericolose del pianeta. I percorsi da affrontare cambieranno dinamicamente a causa di terremoti, tornado e tempeste, e secondo le possibilità del proprio veicolo, ci saranno diverse strade da scegliere. Il tutto si svolge in 40 Km quadrati di spazio, basati anche su dati satellitari degli Stati Uniti.

**Data di uscita:** 2010
**Internet:** www.codemasters.com

# USCIRÀ

## QUANDO SARÀ PRONTO

**Ecco i migliori giochi in via di sviluppo, ma quando li vedremo?**

Legenda: Nuova Entrata ● (verde) è abbastanza probabile ● (arancione) Ma ne siamo proprio certi? ● (rosso) Non ci scommetteremmo

| TITOLO | CASA | DATA DI USCITA | |
|---|---|---|---|
| Age of Booty | Capcom | Estate | ● rosso |
| Alan Wake | Microsoft | 2009 | ● arancione |
| Anno 1404 (Nuova Entrata) | Ubisoft | Primavera | ● verde |
| ArmA II | Bohemia Interactive | 2009 | ● arancione |
| Batman Arkham Asylum | Eidos | 2009 | ● arancione |
| Battleforge | EA | 2009 | ● arancione |
| Bionic Commando | Capcom | Primavera | ● verde |
| Bioshock 2 (Nuova Entrata) | 2K Games | Autunno 2009 | ● arancione |
| Call of Duty Modern Warfare 2 (Nuova Entrata) | Activision | Novembre 2009 | ● verde |
| Call of Juarez: Bound in Blood | Ubisoft | Primavera | ● verde |
| Culpa Innata 2: Chaos Rising | Momentum | 2009 | ● verde |
| Damnation | Codemasters | 2009 | ● arancione |
| Dante's Inferno | EA | 2010 | ● rosso |
| Dark Void | Capcom | 2009 | ● arancione |
| DC Universe Online | SOE | 2009 | ● verde |
| Demigod | Atari | Primavera | ● arancione |
| Deus Ex 3 | Eidos | 2009 | ● arancione |
| Diablo III | Activision/Blizzard | 2009 | ● arancione |
| DiRT 2 | Codemasters | 2009 | ● arancione |
| Dragon Age: Origins | BioWare | Fine 2009 | ● verde |
| Duke Nukem Forever | 2K Games | 2009 | ● rosso |
| Elemental: War of Magic | Stardock | 2010 | ● verde |
| Elven Legacy | Paradox | Inizio 2009 | ● arancione |
| Fuel | Codemasters | 2010 | ● verde |
| Ghostbusters | Atari | Giugno | ● verde |
| Gray Matter | Anaconda | 2009 | ● rosso |
| Half-Life 2: Episode 3 | Valve | 2009 | ● rosso |
| Harry Potter e il Principe Mezzosangue | EA | Estate 2009 | ● verde |
| Hearts of Iron 3 | Paradox | 2009 | ● arancione |
| Helldorado Conspiracy | Atari | 2009 | ● arancione |
| Heroes over Europe | Atari | Primavera | ● verde |
| Just Cause 2 | Eidos | 2009 | ● verde |
| Mafia II | 2K Games | Ottobre | ● verde |
| Metro 2033 | THQ | 2009 | ● arancione |
| Need for Speed: Shift | EA | 2009 | ● verde |
| Operation Flashpoint 2: Dragon Rising | Codemasters | Estate | ● verde |
| Overlord II | Codemasters | Estate | ● verde |
| Red Faction Guerrilla | THQ | 2010 | ● arancione |
| Risen | Deep Silver | Fine 2009 | ● arancione |
| Rogue Warrior | Bethesda | 2009 | ● arancione |
| Silent Heroes | Paradox | 2009 | ● rosso |
| StarCraft II | Activision/Blizzard | 2009 | ● arancione |
| Street Fighter 4 | Capcom | Agosto 2009 | ● arancione |
| SBK09 Superbike World Championship | Black Bean | Maggio | ● verde |
| Supreme Commander 2 | Square Enyx | 2009 | ● arancione |
| Terminator Salvation (Nuova Entrata) | Warner Bros | Giugno | ● verde |
| The Sims 3 | EA | Giugno | ● verde |
| Wolfenstein | Activision/Blizzard | 2009 | ● verde |
| Wolverine | Activision/Blizzard | Primavera | ● verde |

Modding

# NOVITÀ DA LUCCA

## Lucca Comics & Games: sempre più games!

**La manifestazione di Lucca dedicata ai fumetti e ai videogiochi, Lucca Comics & Games, raccoglie sempre più consensi fra gli appassionati, tanto che nel 2008 l'afflusso di pubblico ha superato abbondantemente le più rosee previsioni.**

L'edizione 2009 dovrebbe essere ancora più interessante, soprattutto per quanto riguarda lo spazio dedicato ai videogiochi, in costante crescita. Fra le tante iniziative, segnaliamo un'interessante gara di modding: i giocatori potranno portare il loro PC "pimpato" e una giuria, che includerà anche membri della redazione di GMC, decreterà il vincitore, assegnando una serie di premi in hardware (per informazioni, **www.moddingmeeting.net**; l'evento è patrocinato da GMC e GamesVillage.it). Se volete dimostrare la vostra bravura, non vi rimane che iniziare a pensare al progetto che intendete portare alla manifestazione. Non mancheranno altri spazi dedicati al videogioco, fra tavole rotonde, presentazione delle ultime novità software e hardware, e via dicendo. L'appuntamento è dal 29 ottobre al 1 novembre, naturalmente nella città di Lucca.

**Data di uscita: 29 ottobre**
**Internet: www.luccacomicsandgames.com**

Gioco musicale

# GUITAR HERO WORLD TOUR

## Il rock di Activision torna su PC.

**Aspyr Media e Activision si sono alleate per dare vita a una versione PC di *Guitar Hero World Tour*, la cui uscita è prevista per l'estate negli Stati Uniti.**

Il gioco, quarto capitolo della fortunata serie chitarristica, supporta anche la batteria (cui è dedicata un'ingombrante periferica) e il microfono, permettendo divertenti sessioni in multiplayer per quattro giocatori. *World Tour*, inoltre, include un editor di canzoni, che permette di comporre e condividere dei pezzi personalizzati. Al momento, non si sa ancora nulla riguardo un'eventuale uscita in terra italica, ma incrociamo le dita e attendiamo notizie.

**Data di uscita: estate 2009**
**Internet: http://hub.guitarhero.com/**

Non sono previste, stando all'annuncio, funzioni aggiuntive rispetto alle versioni console.

Azione

# HELLION MYSTERY OF THE INQUISITION

## Dalla Polonia, una promettente storia sull'Inquisizione.

**Gli studi polacchi di Flying Fish Works hanno annunciato *Hellion: Mystery of the Inquisition*, che definiscono un gioco/romanzo storico e la cui uscita è prevista per i primi mesi del 2010.**

*Hellion* attingerà a piene mani dall'affascinante immaginario dell'Inquisizione, con un mondo medievale fatto di paure, esorcismi e superstizioni. Il protagonista sarà un membro della neonata Inquisizione, nel XIII secolo, e dovrà sfruttare le su doti fisiche e il suo acume per scoprire gli inquietanti misteri dell'ordine cui appartiene. Non ci sono ancora immagini di gioco vere e proprie, ma lo stile adottato nelle prime illustrazioni è davvero promettente.

**Data di uscita: 2010**
**Internet: www.flyingfishworks.com**

Ci auguriamo che lo stile grafico rifletterà su schermo la bellezza di queste prime illustrazioni.

Avventura grafica

# THE WHISPERED WORLD

*Una fiabesca avventura con fondali disegnati a mano.*

**Daedalic Entertainment e Deep Silver porteranno in Italia *The Whispered World*, una suggestiva avventura grafica con fondali disegnati a mano.**

Il gioco arriverà sugli scaffali tedeschi a fine maggio, mentre le versioni tradotte saranno disponibili entro il 2009. Il sistema di controllo sarà un classico "punta e clicca", mentre gli enigmi avranno una variabile in più nella presenza di Spot, una buffa creatura amica del protagonista, in grado assumere diverse sembianze in vari momenti.

A giudicare da questa nuova immagine, gli appassionati del genere hanno un nuovo titolo da aspettare fiduciosi.

I fondali sono interamente disegnati a mano, e anche i personaggi in movimento sono realizzati con stile

Data di uscita: fine 2009

Internet: http://the-whispered-world.de/

Contest

## WOW MINIATURES GAME: I VINCITORI

**Sul numero di febbraio di GMC, i Master Looter della redazione di GMC avevano indetto un contest per festeggiare l'arrivo, nel nostro Paese, dei nuovi prodotti di Upperdeck legati al gioco di miniature "World of Warcraft Miniatures Game", ispirato al MMORPG firmato Blizzard.**

In palio, c'erano miniature da collezione, starter kit e booster pack. Tra le centinaia di risposte giunte in redazione, i nostri ineffabili giudici hanno selezionato i venticinque vincitori, per premiare altrettanti fantasiosi nomi attribuiti alle loro gilde. L'elenco completo dei premiati vi attende sul forum di **www.gamesvillage.it**, all'interno della sezione Games Contact.

Avventura grafica

# THE ABBEY

*Una promettente avventura grafica, in nome dei bei tempi andati.*

**Gli spagnoli di Alcachofa Soft sono alacremente al lavoro su *The Abbey*, una promettente avventura ambientata in un'abbazia medievale, riprodotta nei minimi dettagli.**

La trama alternerà dialoghi ed enigmi per circa 20 ore di gioco, con ben 70 minuti di colonne sonore orchestrali. Lo stile grafico ricorre a suggestivi sfondi dipinti a mano, affiancati a modelli in tre dimensioni. La qualità della produzione sembra decisamente sopra la media, e la vicenda (che racconta di un misterioso omicidio, in una maniera che ricorda Umberto Eco e "Il Nome della Rosa") promette faville.

Lo stile grafico combina con successo 2D e 3D.

Data di uscita: 2010
Internet: www.adventureproductions.it

PILLOLE

### LA TIMELINE DI THE OLD REPUBLIC

Visitando l'indirizzo www.swtor.com/info/timeline/timeline1 potrete vedere il primo video dedicato alla timeline di *The Old Republic*, nuovo MMORPG dedicato a "Guerre Stellari". I più appassionati, a patto di conoscere un po' di inglese, potranno così collocare esattamente la trama nel canone della serie.

### UN SITO PER DIVINITY II

Apre i battenti il sito ufficiale di *Divinity II: Ego Draconis*, un GdR con elementi d'azione sviluppato dai Larian Studios. Il sito contiene informazioni, immagini e contributi degli sviluppatori, ed è raggiungibile all'indirizzo www.divinity2.com

### NUOVE MAPPE PER RIDDICK

In seguito al lancio ufficiale di *The Chronicles of Riddick: Assault on Dark Athena*, Starbreeze renderà disponibile online un'espansione con nuove mappe dedicate al multiplayer. Non si sa ancora nulla sul prezzo del pacchetto.

### FALLOUT 3 NON È FINITO

Bethesda ha confermato l'intenzione di pubblicare nuove espansioni per il suo *Fallout 3*. Di conseguenza, oltre ai tre episodi già

**PILLOLE**

annunciati (il secondo è recensito su questo numero di GMC), possiamo aspettarci nuovi contenuti e campagne.

**GIOCHI APOGEE FREEWARE**

3D Realms ha deciso di rendere freeware alcuni vecchi giochi della mitica Apogee. La lista completa di titoli disponibili per il download è consultabile al seguente indirizzo: www.3drealms.com/news/2009/03/several_old_games_released_as_freeware.html Chiunque abbia voglia di fare un tuffo nel passato e di armeggiare un po' con emulatori come DosBOX, avrà pane per i suoi denti.

VOCI DI CORRIDOIO

**NUOVI GIOCHI LEGO**

Il curriculum vitae di un'animatrice ha svelato involontariamente dettagli sui futuri progetti di Traveller's Tales. Il CV parlava chiaro: "Al momento al lavoro come animatrice per le cutscene di *LEGO Harry Potter* e *LEGO Indiana Jones 2: The Kingdom of the Crystal Skull*". Ogni riferimento a questi due giochi è stato tolto tempestivamente, e tutte le parti in causa si sono barricate dietro un secco "no comment". In ogni caso, entrambi i progetti sembrano verosimili e non escludiamo che vengano annunciati ufficialmente nei prossimi mesi.

FPS

# CALL OF DUTY: MODERN WARFARE 2

*Un seguito diretto per il quarto episodio di Call of Duty.*

**Il quarto episodio di *Call of Duty*, sviluppato da Infinity Ward, ha lasciato un marchio indelebile sulle modalità online, e si è creato una folta comunità di appassionati.**

Non può che renderci felici, dunque, l'annuncio di *Modern Warfare 2*, sviluppato ancora una volta da Infinity Ward, e previsto per l'arrivo sugli scaffali il 10 novembre 2009. "Tutto il team sta lavorando alacremente per realizzare la più avvincente esperienza mai creata," dichiara Vince Zampella, amministratore delegato di Infinity Ward, presentando il gioco nel comunicato stampa. "Nessun dettaglio è secondario e massima cura è data anche ai più piccoli elementi al fine di rendere *Modern Warfare 2* il nostro migliore gioco di sempre. Non vediamo l'ora che arrivi il 10 novembre e che i nostri fan inizino a divertirsi". E noi, naturalmente, non vediamo l'ora di giocare.

**Data di uscita:** 10 novembre 2009
**Internet:** www.infinityward.com

Questa immagine è tratta dal primo *Modern Warfare*, ma conoscendo Infinity Ward possiamo aspettarci un prodotto all'avanguardia sotto tutti gli aspetti.

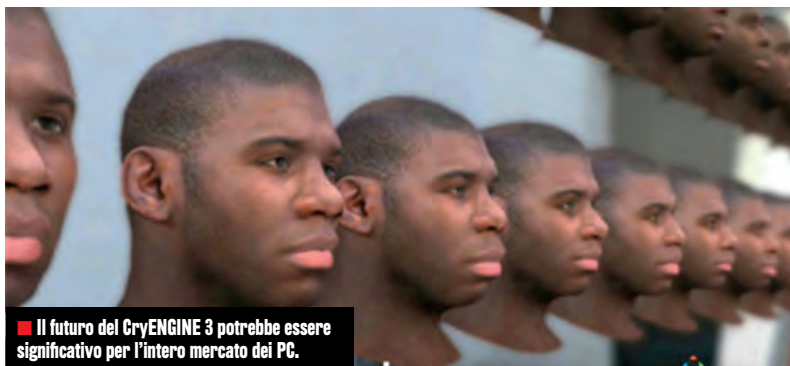
# DEAD RISING 2

*Confermato il multiplayer per l'atteso titolo Capcom.*

**Dopo un turbinio di voci di corridoio, dalla Games Developers Conference è arrivata conferma che *Dead Rising 2* avrà una modalità multiplayer, durante la quale verranno renderizzati fino a 6.000 zombi diversi, differenziati da un massimo di 800 set di texture diverse per i vestiti, studiate affinché i Non Morti non sembrino tutti identici. L'idea è interessante, anche perché la modalità multiplayer non era presente nel primo episodio, mai uscito su PC.**

Motori grafici

# CRYENGINE 3

*Primi avvistamenti del nuovo motore grafico di Crytek.*

Il futuro del CryENGINE 3 potrebbe essere significativo per l'intero mercato dei PC.

**Crytek ha annunciato il CryENGINE 3 e ha mostrato il primo tech demo alla Games Developers Conference di San Francisco.**

In realtà non si tratta solo di un motore grafico, bensì di una suite dedicata allo sviluppo di giochi di nuova generazione pensata per PC (con DirectX 9 e 10), Xbox 360 e PlayStation 3. "Con il CryENGINE 3, mettiamo a disposizione dei nostri clienti una tecnologia che permetterà di trasformare in realtà i loro progetti per le piattaforme odierne e quelle future, con un occhio di riguardo anche per i giochi di massa online. La nostra soluzione propone un ambiente che consentirà uno sviluppo in tempo reale, e permetterà ai team di non mettere freni alla loro creatività e di risparmiare sui budget. Con la nostra tecnologia, gli sviluppatori possono iniziare a lavorare oggi sui giochi di domani." Si tratta di un annuncio importante, anche perché il CryENGINE 3 potrebbe rivestire, in futuro, il ruolo oggi riservato all'Unreal Engine 3 di Epic.

**Data di uscita:** 2010
**Internet:** www.crytek.com

Strategia

# OVERLORD II

*Una nuova luce nello spazio dei giochi indipendenti.*

**Il primo *Overlord*, pur non essendo un capolavoro, aveva sorpreso positivamente per il suo sistema di gioco originale e per la sua squisita comicità malvagia, firmata da un nome illustre come quello di Rhianna Pratchett, figlia d'arte del mitico Terry Pratchett, creatore del Mondodisco.**

Rhianna ha collaborato anche alla stesura della trama di *Overlord II*, che calerà i giocatori nei panni di un oscuro signore con tanti buffi e malvagi scagnozzi. I "buoni" da sconfiggere, questa volta, saranno i soldati di un Glorioso Impero, chiaramente ispirato a quello romano. Le ambientazioni potranno essere interamente distrutte, e i servitori saranno in grado di cavalcare lupi e altre creature magiche. Le nuove immagini, come al solito, sono una buona indicazione della simpatia di *Overlord* e del suo stile grafico.

**Data di uscita:** estate 2009
**Internet:** www.codemasters.com/overlord/

La simpatica malvagità degli scagnozzi fa venire in mente lo stile di *Dungeon Keeper*.

# SQUARE ENIX ED EIDOS

*Sempre più vicini gli accordi per l'acquisizione.*

Square Enix è sempre più vicina all'acquisizione di Eidos, la casa di produzione di *Tomb Raider*. Eidos ha reso noto che gli azionisti hanno votato a favore e che, più precisamente, solo il 15% si è detto contrario. Questo passo è di vitale importanza per Square Enix, che negli ultimi anni si è rivelata sempre più attenta ai mercati occidentali.

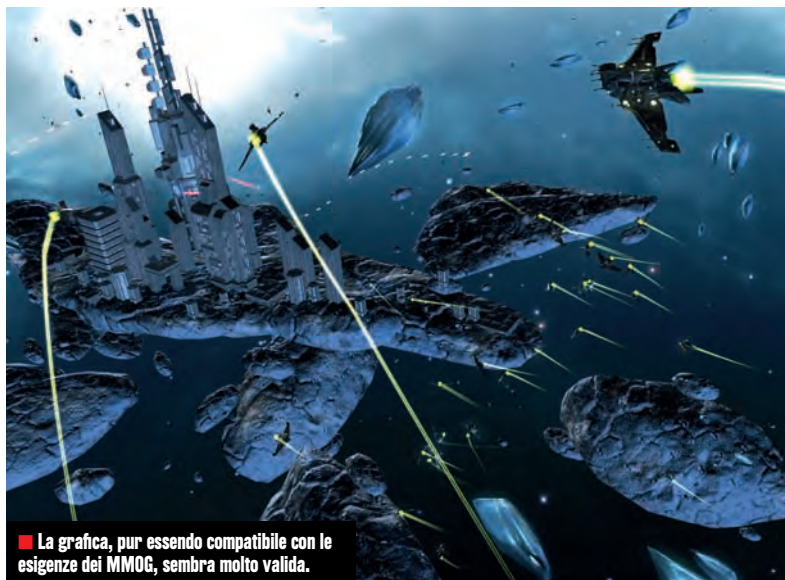
MMOG

# JUMPGATE EVOLUTION

*Un nuovo gioco di massa online ambientato nello spazio.*

**I giocatori di vecchia data farebbero salti di gioia, se le promesse scritte nel comunicato stampa di *Jumpgate Evolution* si rivelassero veritiere.**

Si tratta di un gioco di massa online ambientato nello spazio, che dovrebbe unire elementi di classici come *Elite* (e quindi di esplorazione e commercio spaziale, un po' come succede in *EVE Online*), di *Privateer* e di *X-Wing Vs Tie Fighter* (due pietre miliari dei combattimenti spaziali). L'idea di un gioco di massa online con combattimenti così improntati all'azione, più che al "punta e clicca", è decisamente allettante, così come lo sono le prime immagini. Naturalmente, sarà difficile fare convivere bene questi elementi, e sarà ancor più complicato riuscire a spiccare nell'affollato panorama dei giochi online.

**Data di uscita:** 2010
**Internet:** www.jumpgateevolution.com

La grafica, pur essendo compatibile con le esigenze dei MMOG, sembra molto valida.

# quando il gioco si fa duro

SOLO 68,00 €

ricevi 13 numeri più 13 GIOCHI COMPLETI e 13 DVD DEMO se rinnovi con carta di credito via Web

In pratica è come ricevere 4 NUMERI GRATIS all'anno

*Offerta valida fino al 20 maggio 2009

# I migliori VIDEOGIOCHI con la tua rivista preferita

GMC 138 - Gennaio 2008
Il GdR strategico ambientato nel mondo di D&D
**DRAGONSHARD**

GMC 139 – Febbraio 2008
Il gioco di ruolo d'azione in cui entrerete nel mito
**TITAN QUEST**

GMC 140 – Marzo 2008
Il capolavoro fantasy
**DARK MESSIAH MIGHT AND MAGIC**

GMC 141 – Aprile 2008
Il frenetico FPS ambientato nel mondo di Deus Ex.
**PROJECT: SNOWBLIND**

GMC 142 – Maggio 2008
Lo sparatutto di squadra
**CONFLICT: GLOBAL STORM**

GMC 143 – Giugno 2008
Strategia e techno-thriller
**ACT OF WAR: DIRECT ACTION**

GMC 144 – Luglio 2008
Azione adrenalinica e sopra le righe in salsa messicana
**TOTAL OVERDOSE**

GMC 145 – Agosto 2008
Guerra e realtà alternative
**WAR FRONT TURNING POINT**

GMC 146 – Settembre 2008
L'RTS nel futuro di Warhammer
**WARHAMMER 40.000: DAWN OF WAR - DARK CRUSADE**

GMC 147 – Ottobre 2008
L'FPS in cui nulla è pacifico
**MEDAL OF HONOR: PACIFIC ASSAULT**

GMC 148 – Novembre 2008
Fuoriserie e sfide in multiplayer
**TEST DRIVE UNLIMITED**

GMC 149 – Dicembre 2008
Lo straordinario GdR per PC
**NEVERWINTER NIGHTS 2**

# www.spreastore.it

GMC 150 – Natale 2008
Il miglior RTS nella Seconda Guerra Mondiale!
**COMPANY OF HEROES**

GMC 151 – Gennaio 2009
Avventure fuori di testa
**SAM & MAX SEASON ONE**

GMC 152 – Febbraio 2009
Per chi ha la guida nel sangue
**RACE 07 OFFICIAL WTCC GAME**

GMC 153 – Marzo 2009
Il simulatore di divinità per eccellenza:
**BLACK & WHITE 2**

GMC 154 – Aprile 2009
Avventura e horror
**PENUMBRA BLACK PLAGUE GOLD**

GMC Trucchi 1/2008

GMC Strategici/Gestionali
Ottobre 2008
**ROLLERCOASTER TYCOON 2 + ROLLERCOASTER TYCOON 3**

GMC Seconda Guerra Mondiale
Novembre 2008
**BROTHERS IN ARMS: ROAD TO HILL 30**

GMC Hardware – Dicembre 2008

GMC Giochi di Ruolo – Marzo 2009
**FALLOUT TRILOGY**

GMC Trucchi 2/2009

# Scegli l'arretrato che vuoi ordinare

Indica con una ✗ le pubblicazioni che desideri ricevere:

| | Pubblicazione | Prezzo |
|---|---|---|
| | GMC 138 – Gennaio 2008 – Dragonshard | € 7,90 |
| | GMC 139 – Febbraio 2008 – Titan Quest | € 7,90 |
| | GMC 140 – Marzo 2008 – Dark Messiah – Might and Magic | € 7,90 |
| | GMC 141 – Aprile 2008 – Project: Snowblind | € 7,90 |
| | GMC 142 – Maggio 2008 – Conflict: Global Storm | € 7,90 |
| | GMC 143 – Giugno 2008 – Act of War: Direct Action | € 7,90 |
| | GMC 144 – Luglio 2008 – Total Overdose | € 7,90 |
| | GMC 145 – Agosto 2008 – War Front – Turning Point | € 7,90 |
| | GMC 146 – Settembre 2008 – Warhammer 40.000: Dawn of War – Dark Crusade | € 7,90 |
| | GMC 147 – Ottobre 2008 – Medal of Honor: Pacific Assault | € 7,90 |
| | GMC 148 – Novembre 2008 – Test Drive Unlimited | € 7,90 |
| | GMC 149 – Dicembre 2008 – Neverwinter Nights 2 | € 7,90 |
| | GMC 150 – Natale 2008 – Company of Heroes | € 7,90 |
| | GMC 151 – Gennaio 2009 – Sam & Max Season One | € 7,90 |
| | GMC 152 – Febbraio 2009 – Race 07 – Official WTCC Game | € 7,90 |
| | GMC 153 – Marzo 2009 – Black & White 2 | € 7,90 |
| | GMC 154 – Aprile 2009 – Penumbra Black Plague Gold | € 7,90 |
| | Speciale GMC Trucchi 1/2008 | € 4,50 |
| | Speciale GMC Strategici/Gestionali – Ottobre 2008 – Rollercoaster Tycoon 2 + Rollercoaster Tycoon 3 | € 7,90 |
| | Speciale GMC Seconda Guerra Mondiale – Novembre 2008 – Brothers in Arms: Road to Hill 30 | € 7,90 |
| | Speciale GMC Hardware – Dicembre 2008 | € 5,90 |
| | Speciale GMC Giochi di Ruolo – Marzo 2009 – Fallout Trilogy | € 7,90 |
| | Speciale GMC Trucchi 2/2009 | € 4,50 |

## SE VUOI ORDINARE VIA POSTA O VIA FAX, COMPILA QUESTO COUPON

Ritaglia o fotocopia il coupon, invialo in busta chiusa a: Sprea Editori S.p.A. Socio Unico Medi & Son S.r.l. Via Torino, 51 20063 Cernusco s/n (MI), insieme a una copia della ricevuta di versamento o a un assegno. Oppure via fax al numero 02.700537672. Per ordinare in tempo reale i manuali collegati al nostro sito **www.spreastore.it.** Per ulteriori informazioni puoi scrivere a **store@sprea.it**

NOME
COGNOME
VIA
N° C.A.P. PROV.
CITTÀ
TEL.
E-MAIL

**SCELGO IL SEGUENTE METODO DI SPEDIZIONE:**
Indica con una ✗ la forma di spedizione desiderata

- ☐ **Spedizione tramite posta tradizionale al costo aggiuntivo di € 2,90**
- ☐ **Spedizione tramite Corriere Espresso al costo aggiuntivo di € 7,00**

**SCELGO IL SEGUENTE METODO DI PAGAMENTO E ALLEGO:**
Indica con una ✗ la forma di pagamento desiderata

- ☐ **Ricevuta di versamento su CCP 91540716 intestato a Sprea Editori S.P.A. Via Torino 51 - 20063 Cernusco Sul Naviglio MI**
- ☐ **Assegno bancario intestato a: Sprea Editori S.P.A.**
- ☐ **Carta di Credito**

N.
*(Per favore riportare il numero della Carta indicandone tutte le cifre)*

Scad. CVV
*(Codice di tre cifre che appare sul retro della carta di credito)*

*Nome e Cognome del Titolare*

Data________________ Firma del titolare________________________

AMERICAN EXPRESS · Diners Club International · MasterCard · VISA

Gli effetti di sfocatura, oltre a rendere cinematografica l'avventura, aiutano a capire quando il protagonista inizia a vacillare sotto i colpi dei nemici.

Le esplosioni (e non saranno poche quelle cui assisterete) sono fenomenali.

## FUOCO ALLE POLVERI

In *Bound in Blood* non mancano le postazioni fisse. Nei livelli che abbiamo avuto modo di provare, ci siamo dilettati sia dietro le affascinanti Gatling, sia sparando con dei cannoni. Quando questi ultimi facevano fuoco, la visuale tremava e il denso fumo che scaturiva dalla bocca oscurava l'orizzonte per qualche istante.

I personaggi e le loro espressioni sono resi in maniera eccellente dal motore Chrome.

## ISTANTANEA SU: *CALL OF JUAREZ BOUND IN BLOOD*

- **Casa:** Ubisoft
- **Sviluppatore:** Techland
- **Genere:** FPS
- **Requisiti di sistema:** CPU 3,4 GHz, 1 GB RAM, Scheda 3D 128 MB PS 3.0
- **Internet:** www.callofjuarezgame.com
- **Nei Negozi:** Primavera
- **Perché aspettarlo:** *CoJ* ci è piaciuto da morire, e questo prequel ha le carte in regola per ripeterne il successo, anche grazie al fatto che gli sviluppatori non sono stati con le mani in mano, ma hanno implementato le tante novità dei migliori sparatutto usciti di recente.

# CALL OF JUAREZ – BOUND IN BLOOD

Anche senza Tex Willer e Kit Carson, il Far West mantiene il suo fascino.

**CORREVA l'anno 2006 quando Techland svelò al mondo *Call of Juarez*, sparatutto western basato sullo splendido Chrome Engine.**

Un titolo ben realizzato, tanto apprezzato dai giocatori che gli sviluppatori continuarono a lavorare sul gioco, distribuendo anche un corposo aggiornamento che introduceva il supporto alle DirectX 10, oltre a ritoccare alcuni aspetti relativi alla giocabilità, come le sezioni stealth che – nella prima incarnazione – risultavano noiosette.

Tre anni dopo, i polacchi di Techland ci riprovano con un seguito, anzi, un prequel, che approfondirà la vita passata del reverendo Ray, carismatico protagonista del primo capitolo. *Call of Juarez – Bound in Blood* si sviluppa durante il periodo della guerra di secessione e, già dalle prime battute del gioco, bisognerà respingere i nordisti a suon di colt. Il motore grafico rimane il buon vecchio Chrome, che sulle configurazioni hardware attuali, anche se non al top, è in grado di offrire un eccellente dettaglio grafico pur non caricando eccessivamente di lavoro CPU e GPU. Gli scenari fanno sognare e, grazie a un intelligente uso di HDR e profondità di campo, l'impatto è di livello quasi cinematografico. Attualmente, le animazioni sono ancora acerbe e rovinano un po' la magia, ma confidiamo sul fatto che vengano ritoccate prima dell'uscita del gioco sugli scaffali dei negozi.

**"LA VICENDA SI SVILUPPA NEL PERIODO DELLA GUERRA DI SECESSIONE"**

Anche in questo capitolo, i programmatori hanno deciso di far vivere l'avventura nei panni di più personaggi, ciascuno con le proprie caratteristiche. Uno dei due fratelli sarà un mago con le pistole, mentre il secondo sarà un vero assassino silenzioso con i suoi fedeli coltelli, e porterà con sé una corda, utile per scalare alberi e pareti, ma anche per saltellare da un tetto all'altro delle cittadine di frontiera visitate. Interessante la gestione dei colpi speciali, differente da un eroe all'altro: quando controllerete Thomas, premendo il tasto Z il tempo rallenterà e muovendo il mouse sugli avversari potrete selezionare i vari bersagli. Mollate il tasto di fuoco e tutti e sei i colpi della colt andranno a segno. Quando impersonerete Ray, invece, dovrete semplicemente usare il mouse come se si trattasse del cane della pistola, mentre la mira sarà automatica.

Non mancheranno momenti in cui coordinare gli sforzi dei due fratelli, per esempio quando farete irruzione all'interno di abitazioni. In questi casi, vedrete due mirini che dai lati dello schermo si ricongiungeranno verso il centro e, nei pochi istanti a disposizione, dovrete cercare di freddare il maggior numero di avversari possibile, in maniera simile a quanto accadeva con il primo titolo della serie.

Da quanto abbiamo visto, *Bound in Blood* promette molto bene, e potrebbe facilmente bissare il successo del primo *Call of Juarez*. Peccato per le voci italiane, decisamente sotto tono rispetto al doppiaggio in lingua inglese.

GIOCHI COMPUTER

## UNO SCHEMA RINNOVATO

**I ragazzi di Techland non potevano nascondere la testa sotto la sabbia di fronte alla piega che hanno preso gli sparatutto di recente, e in *Bound in Blood* hanno introdotto tutti gli elementi che ormai non possono mancare in un FPS, dall'eliminazione della barra dell'energia al sistema di copertura, in questo caso automatico. Ottimo lavoro.**

La cittadina di Sunset Valley si ispira, come ambientazioni e clima, ai centri costieri della California centrale.

La I.A. di *The Sims 3* gestisce tutti gli abitanti della cittadina, richiedendo solo un minimo di microgestione al giocatore.

## ISTANTANEA SU: *THE SIMS 3*

- **Casa:** EA
- **Sviluppatore:** Electronic Arts
- **Genere:** Simulatore di vita
- **Requisiti di sistema:** CPU 1,8 GHz, 1 GB RAM, Scheda 3D 128 MB
- **Internet:** http://thesims3.ea.com
- **Nei Negozi:** giugno 2009
- **Perché aspettarlo:** *The Sims* è sempre stato, nella sua essenza, un simulatore di nucleo familiare, con diversi "espedienti" che davano l'illusione dell'esistenza di un'intera cittadina intorno ai nostri amici virtuali. Con *The Sims 3* possiamo finalmente divertirci a studiare le dinamiche di un intero centro abitato, che vive e si evolve intorno a noi. I nuovi "tratti", inoltre, donano ai Sims più personalità, rendendoli ancora più verosimili e… umani.

## AGLI ORDINI, SIGNORE

Ogni Sim (e ogni famiglia), in *The Sims 3*, non sfuggirà prima o poi a una delle piaghe primarie dell'esistenza: fare "qualcosa" che permetta quantomeno di mangiare e avere un tetto. Le attività che consentono di guadagnare simoleon (l'immaginaria valuta dei Sims) sono diverse e, nella maggior parte dei casi, richiedono a chi le intraprende di "assentarsi" dal gioco per un certo periodo di tempo (che simula la necessità di recarsi sul posto di lavoro). Ci sono, però, altre attività che permettono ai Sims di migliorare la propria condizione economica senza allontanarsi da Sunset Valley. Gli artisti avranno l'opportunità di creare quadri o romanzi, che potranno quindi essere venduti. Una novità è la possibilità di fare escursioni all'aperto in cerca di oggetti da collezionismo, come gemme e insetti, o cibo, come i pesci – ed entrambe queste cose potranno essere vendute per un profitto. I Sims, inoltre, saranno in grado di migliorare le loro possibilità di essere promossi sul lavoro completando delle "mini-missioni", come invitare il capo a cena e fargli passare una bella serata. Infine, non tutti i Sims saranno adatti a fare un certo lavoro: ciò dipenderà da fattori che vanno dai loro talenti alle scelte educative compiute da piccoli.

# THE SIMS 3

I Sims crescono ancora: dalla famiglia alla città.

**COME avevamo già notato nelle anteprime passate, la prima cosa che colpisce di *The Sims 3* (presentato nella sua versione pressoché definitiva da EA nei suoi uffici di Milano) è quanto appaia, a uno sguardo superficiale, graficamente simile a *The Sims 2*.**

Tale impressione risulta ingannevole per due ragioni. La prima è che la quantità di animazioni, espressioni facciali e, soprattutto, possibilità di personalizzare l'aspetto dei personaggi virtuali è aumentata enormemente (EA ha mostrato come sia possibile riprodurre nel gioco con precisione irreale pressoché chiunque: da amici e colleghi di lavoro, a personalità famose come Brad Pitt o il presidente americano Barack Obama). La seconda, legata alla principale innovazione di *The Sims 3*, è che ora il gioco utilizza la potenza del PC per gestire in tempo reale gli eventi di un'intera cittadina e le azioni dei suoi abitanti, senza soluzione di continuità tra i diversi luoghi (case, parchi, strutture civiche) che la compongono.

Ciò in cui ci si imbatte inizialmente, nel gioco, è la creazione del nostro primo Sim. EA ha completamente riprogettato il programma di generazione dei personaggi e ora si può scegliere se deciderne l'aspetto fisico con pochi, semplici clic, oppure se "scolpirne" i lineamenti nei dettagli. Un'opportunità interessante è quella che permette di creare un Sim e quindi chiedere al computer di mostrarci come apparirebbe lo stesso personaggio se fosse più giovane, più vecchio, di razza diversa o perfino dell'altro sesso.

Caratterialmente, i Sims abbandonano i vecchi "tratti" (Attivo/Pigro, Timido/Estroverso…) per nuove versioni degli stessi, che definiscono in modo più narrativo la loro personalità. Un Sim, per esempio, potrà essere "Geniale", "Incline alle Relazioni Romantiche", "Amante di Feste e Bagordi", "Artista", "Sportivo" e così via. L'insieme dei suoi tratti viene quindi utilizzato dal programma per definirne il "Sogno di una Vita". Si tratta di un obiettivo esistenziale che, sottolineano i progettisti, richiederà molto impegno, lavoro e ore di gioco per essere raggiunto, e, in più, senza che tale conseguimento sia certo. Proprio come nella realtà, molti Sims sogneranno di diventare "Compositori di Musica per il Cinema" o "Scienziati Autori di una Grande Scoperta", ma saranno pochissimi quelli che ci riusciranno davvero. In compenso, il "Sogno" del Sim genera anche una serie di desideri secondari, più a portata della normale vita quotidiana, e che contribuiscono a instradare il nostro amico virtuale verso il successo.

L'Intelligenza Artificiale dei personaggi è stata radicalmente migliorata e ora saranno perfettamente in grado di badare ai propri bisogni primari (come dormire, mangiare e andare in bagno) senza che il giocatore debba assisterli in tutto. In realtà, questa possibilità era presente anche negli episodi precedenti, grazie all'opzione del "libero arbitrio", ma non era mai stata sviluppata in modo davvero funzionale, e l'esperienza mostrava come le famiglie gestite totalmente dalla I.A. ben presto degenerassero nel caos e nell'infelicità.

Ogni Sim avrà delle "preferenze" in fatto di libri, cibi e così via. Tenerne conto sarà importante per la loro felicità.

I "lotti" del gioco includeranno non solo edifici, ma spiagge, foreste, zone di montagna...

L'arredamento della casa di un Sim può darci qualche indizio sulla sua personalità. Utile prima di "passare ai fatti"!

## ARCHITETTI PER GIOCO

EA ha profuso un grande sforzo per facilitare la creazione di oggetti personalizzati, senza per questo porre limiti alla creatività dei giocatori. *The Sims 3* presenterà un'enorme lista di materiali e di decorazioni preimpostati e, per personalizzare qualcosa, sarà sufficiente "trascinare" sull'oggetto il materiale e la decorazione che ci interessano. Immaginiamo, per esempio, un Sim che ha la fissazione dei quadretti bianchi e rossi: potremo creare per lui una camicia di flanella caratterizzata da questo peculiare aspetto, ma poi utilizzarlo anche per "decorare" la tovaglia del soggiorno o la tappezzeria. Naturalmente, nuovi materiali e schemi di decorazione potranno essere realizzati dai fan e caricati in Rete sul sito ufficiale, in modo da essere distribuiti liberamente. Ciò vale per qualunque altro elemento del gioco: Sims, oggetti di arredamento, case (e altri tipi di lotto) e così via. Infine, integrata nel programma c'è una semplice utility per "girare" e montare film nell'universo virtuale dei Sims, e questi potranno essere caricati su siti come Youtube, Facebook e così via.

## TEMPUS FUGIT

La città di *The Sims 3* ha un ciclo giorno/notte e, come nel capitolo precedente, i Sims nasceranno, cresceranno, invecchieranno e moriranno (anche se esiste l'opzione per disabilitare lo scorrere del tempo). Una novità è che, ora, il giocatore può decidere a quanti "giorni" corrisponde un anno di vita simulato. EA non ha fornito cifre, ma ha rivelato che nel gioco ci sarà modo di impostare questo parametro su valori "epici". Non è da escludere, quindi, che, chi lo desidera, possa decidere che un anno in "Sunset Valley" duri 365 giorni simulati (anche se ciò creerà qualche disaccordo con il fatto che una normale gravidanza, in The Sims 3, dura solo tre giorni simulati). Nel gioco base non ci saranno però le stagioni, e il clima si ispirerà costantemente a un'ideale "primavera/estate" in California centro-settentrionale.

## C'ERA UNA VOLTA

*The Sims 3* rappresenta l'evoluzione dei capitoli precedenti e, parallelamente, evidenzia ancora di più alcune tecnologie entrate nell'uso comune dai tempi della pubblicazione del primo episodio (come i telefonini cellulari, di cui ogni Sim è ora praticamente munito). Sorprende dunque un po' scoprire che *The Sims 3* è, in realtà, un "prequel" dei primi due giochi. Gli avvenimenti dell'immaginaria Sunset Valley si svolgono, infatti, prima di quelli di *The Sims* e, per fare un esempio, potremo conoscere Bella Goth (Daniela Alberghini nella versione italiana), uno dei personaggi-simbolo del gioco, quando era ancora ragazzina.

Si tratta, in *The Sims 3*, di un progresso reso indispensabile dalla più grande novità introdotta dal programma: il fatto che il gioco ora si svolge in un'intera cittadina rappresentata senza soluzione di continuità tra i diversi lotti, e in cui decine e decine di abitanti conducono autonomamente le proprie vite virtuali in base alle loro caratteristiche, inclinazioni e bisogni. Di fatto, il terzo capitolo della serie fa evolvere il gioco dalla simulazione di un nucleo familiare (intorno al quale, con diversi espedienti, veniva data l'illusione della vita di una comunità) a quella di una reale comunità di esseri artificiali.

La cittadina si chiamerà, nella versione inglese, Sunset Valley (Valle del Tramonto) e sarà sempre composta da lotti di vario tipo (case, parchi, spiagge, palestre, centri di ritrovo...). Al contrario degli episodi precedenti, però, non sarà necessario, per spostarsi da uno all'altro, "salvare" quello in cui ci si trova per "caricare" la destinazione: tutto sarà raggiungibile da ogni Sim, in tempo reale, muovendosi a piedi, in auto o in bicicletta (sì, il gioco include anche le ultime due opzioni), In pratica, immaginatevi *SimCity* popolata da Sims, e avrete un'idea abbastanza precisa della vastità della scala del gioco. Potreste anche decidere di compiere interventi minimi sulla popolazione (come introdurre un gruppo di Sims dai tratti particolarmente sgradevoli) e divertirsi stando semplicemente a vedere "cosa succederà" – un po' come in un esperimento di ingegneria sociale virtuale.

## "GESTISCE IN TEMPO REALE GLI ABITANTI E GLI EVENTI DI UN'INTERA CITTADINA"

In tal senso, una delle cose più interessanti è come il programma popoli Sunset Valley di esseri virtuali creati casualmente, lasciando al giocatore l'opzione di sostituirli in parte o del tutto con i propri personaggi. Tale opportunità, però, toglierebbe al gioco buona parte delle sue potenzialità narrative e perfino drammatiche. Con una scelta di progettazione assai intelligente, infatti, EA ha deciso di "nascondere" al giocatore tutte le informazioni sui Sims non creati da lui (professione, tratti caratteriali, qualità sgradevoli), finché i suoi personaggi non ne vengono, realisticamente, in possesso – creando così l'occasione sia per qualche bella sorpresa, sia per parecchie brutte...

I Sims di *The Sims 3* popoleranno i nostri PC a giugno. Prepariamoci, dunque, a una lunga estate calda di socializzazione virtuale ed esperimenti architettonici arditi, in attesa delle inevitabili espansioni e di nuove città. GIOCHI COMPUTER

ISTANTANEA SU: *GHOSTBUSTERS THE VIDEOGAME*

**Casa:** Atari
**Sviluppatore:** Terminal Reality
**Genere:** Azione
**Requisiti di sistema:** CPU 2 GHz, 1 GB RAM, Scheda 3D 256 MB
**Internet:** www.ghostbustersgame.com
**Nei Negozi:** giugno 2009
**Perché aspettarlo:** Perché un videogioco ben fatto sugli Acchiappafantasmi mancava da troppo tempo.

I gadget "paranormal-scientifici" progettati dal genio visionario di Egon Spengler avranno la loro parte nella quotidiana caccia agli ectoplasmi.

Anche se la trama è stata scritta da zero, non mancheranno vecchie conoscenze, come la mascotte "di quei candidi gnocchi di lichene".

## SEMPRE LORO!

L'intreccio narrativo che sta dietro *Ghostbusters: The Videogame* non avrà nulla da invidiare a quello di un film. Non a caso, "le penne" impegnate nel progetto sono quelle di Dan Aykroyd e Harold Ramis. I due, oltre a interpretare il dottor Raymond Stantz e il dottor Egon Spengler nei film, si occuparono anche di stenderne le sceneggiature. Una garanzia!

# GHOSTBUSTERS: THE VIDEOGAME

Stanno tornando per salvare il mondo!

**DOPPIATO!**
**La versione italiana di *Ghostbusters: The Videogame* sarà di tutto rispetto. Non solo il gioco sarà interamente tradotto nella nostra lingua, ma si avvarrà di tutte le voci originali che hanno partecipato al doppiaggio delle pellicole.**

**I due episodi di "Ghostbusters" rappresentano una tappa imprescindibile nella storia del cinema d'intrattenimento, pertanto l'idea di un videogioco espressamente dedicato ai fan degli Acchiappafantasmi non è da considerarsi balzana.**

Eccoci, dunque, a parlare di una gita mattutina in casa Atari, dove i ragazzi di Terminal Reality ci hanno mostrato quanto di buono hanno finora prodotto per la nuova incarnazione ludica di "Ghostbusters".

La prima cosa da dire è che *Ghostbusters: The Videogame* è bello davvero. Difficilmente ci è capitato di provare tanto entusiasmo per un titolo che ha nel proprio DNA chiare origini cinematografiche, ma l'ultima fatica di Terminal Reality sa il fatto suo. Lo spirito delle pellicole originali è stato perfettamente conservato, sebbene si tratti, a tutti gli effetti, di un "sequel" vero e proprio per quanto riguarda la narrazione. Gli attori principali sono stati riprodotti con perizia in tutte le loro fattezze e il giocatore avrà modo, lungo la modalità Campagna, d'incontrare alcune vecchie conoscenze, come la mascotte dei marshmallow preferiti da Raymond "Ray" Stantz (Dan Aykroid) o l'immancabile fantasmino Slimer.

## "I LIVELLI SONO UN SUSSEGUIRSI DI ECTOPLASMI DA CATTURARE"

Dal punto di vista della struttura vera e propria, *Ghostbusters: The Videogame* è un gioco d'azione in terza persona un po' atipico. I livelli che abbiamo potuto testare sono un susseguirsi di entità ectoplasmatiche da catturare. A questi si alternano momenti più veloci, in cui gli spettri presenti a schermo devono essere semplicemente debellati per aprirsi la strada verso il passaggio successivo.
Il motore fisico fa la sua figura, dato che è possibile distruggere praticamente qualsiasi cosa visibile a schermo.
Tale peculiarità influenza in maniera sostanziale anche la giocabilità, visto che molti fantasmi hanno il brutto vizio di nascondersi dentro gli oggetti più disparati per sfuggire alla cattura.

Insomma, se ancora non fosse chiaro, *Ghostbusters: The Videogame* ci ha favorevolmente impressionato. Dietro il progetto ci sono persone che, prima ancora di essere sviluppatori, sono fan delle pellicole cui il gioco è dedicato e questo, per intenderci, "è bene". Non resta che attendere l'inizio dell'estate per un giudizio definitivo, visto che gli Acchiappafantasmi virtuali dovrebbero fare la loro comparsa sugli scaffali dei negozi alla fine del prossimo giugno.

GIOCHI COMPUTER

La varietà dei livelli metterà a dura prova le caratteristiche peculiari dei goblin.

Uno scavo archeologico con tanto di scheletro di dinosauro: i nuovi indizi si annidano qui!

Un gigantesco orsacchiotto attende felice i nostri goblin.

## ISTANTANEA SU: GOBLIIINS 4

- **Casa:** Kalypso Media
- **Sviluppatore:** Société Pollene
- **Genere:** Avventura/ puzzle game
- **Requisiti di sistema:** CPU 2 GHz, 256 MB RAM, scheda 3D 128
- **Internet:** www.gobliiins4.com
- **Nei Negozi:** Primavera
- **Perché aspettarlo:** Effetto nostalgia garantito, in un gioco che recupera tanti interessanti elementi del passato. Per grandi e piccini.

## RICORDI REMOTI

Sviluppati in Francia e destinati a un successo internazionale, i giochi della saga *Gobliins* fanno il loro esordio nel 1991. Passa un solo anno ed ecco comparire *Gobliins 2*, sempre caratterizzato da una giocabilità estrema e da una realizzazione divertente e coloratissima. Il terzo episodio debutta nel 2003. Da allora, il nome *Gobliins* è rimasto ben vivo nella memoria dei videogiocatori, ma non è stato più associato a nuove produzioni. Fino a oggi...

# GOBLIIINS 4

Il ritorno di un grande classico, a base di humour e divertimento.

**Ai lettori con qualche annetto sulle spalle il nome *Gobliiins* riporterà alla mente ricordi videoludici ormai lontani, scoloriti forse, ma mai realmente dimenticati.**

Sviluppati da Coktel Vision e, in seguito, distribuiti da Sierra, i primi tre capitoli della serie apparvero a più riprese nei primi Anni '90, colonizzando le principali piattaforme di gioco dell'epoca, dall'Amiga all'Atari ST, passando per PC e Mac. *Gobliins* ottenne un grande successo grazie a un perfetto mix tra avventura e puzzle game,

## "16 LIVELLI COLORATISSIMI E FOLLI, MODELLATI IN UN EFFICACE 3D"

il tutto impreziosito da una giocabilità immediata e coinvolgente e da uno humour irresistibile. Il tempo trascorre inesorabile e con le stagioni passano mode e certezze consolidate. Giochi come *Gobliins*, sconfitti da titoli e generi diversissimi, sono così lentamente spariti dalle prime file, rimanendo confinati ad ambiti decisamente di nicchia.

In piena operazione nostalgia, fa piacere notare il ritorno di un marchio così importante: il quarto *Gobliiins* vede la luce grazie all'intervento di Pierre Gilhodes, storico autore della serie originaria, e della sconosciuta software house francese Société Pollene.

In *Gobliiins 4* ci sono i tre buffi personaggi già visti nei passati episodi: sulle tracce di un piccolo oritteropo (!), animale domestico del re Badigoince, Tchoup, Stucco e Perluis si tufferanno in 16 livelli coloratissimi e folli, modellati in un semplice ma efficace 3D. Lo stile di gioco dovrebbe recuperare in pieno quello dei predecessori, dalle caratteristiche peculiari dei personaggi (ciascuno dotato di abilità uniche) alla struttura dei livelli, ricchi di puzzle da risolvere. A tal proposito, gli sviluppatori definiscono gli enigmi di *Gobliiins 4* "semplici, ma numerosi", il che potrebbe fare la gioia di giocatori a caccia di un passatempo fresco e immediato, nonché di un pubblico di giovanissimi. Il più classico dei titoli per "giocatori casuali" (o casual gamer, come si dice in gergo), quindi, con in più il valore aggiunto di un passato assolutamente nobile.

Quando leggerete queste righe, *Gobliiins 4* dovrebbe essere già disponibile (la data di uscita è fissata per fine marzo) a un prezzo particolarmente invitante. Pronti per un tuffo nella storia dei videogiochi?

GIOCHI COMPUTER

DA FARE!!!
- Riordinare i VG
- Passare in edicola
- visitare
www.gamesvillage.it

# GAMES

Home Page

GAMES VILLAGE

F.E.A.R. 2 PROJECT ORIGIN. USCITA: 13. 02. 09.

ricerca nel sito: nick: password: REGISTRATI PASSWORD DIMENTICATA HELP

PC XBOX360 Wii PS3 PSP DS NEWS ANTEPRIME RECENSIONI SPECIALI USCITE

FORUM FORUM TGMO DOWNLOAD FLASH'N'JAVA FRAGZONE GV TELEVISION EDICOLA MOVIE MACHINE RETROGAMING ARCHIVIO

Nintendo DSi, progetti e segreti

Recensione Xbox 360: Halo Wars

Space Giraffe | Dead Rising: Chop Till You Drop | Cryostasis: Sleep of Reason | Ghajini

F.E.A.R. 2 PROJECT ORIGIN. NEI NEGOZI: 13.02.09

LA TV DEL GIOCO IMMERSIVO GameTribes.tv GAMES VILLAGE

Trailer KIA (Killed in Action)
Mass Effect 2 Teaser

**Beta Village** continua

Dalla fusione di Games Radar e TGM Online nasce Games Village, il nuovo portale videoludico di Sprea Editori! Un sito ancora in fase beta, ma che vedrete crescere e ampliarsi nelle prossime settimane!

**π-retro #1** continua

RetroGame CHALLENGE

Dove si narra della sfida dei retrogame venuti da un possibile passato videoludico: la prima puntata ufficiale della nostra rubrica sul retrogaming.

**Week-end Digital Delivery Frenzy!** continua

Il catalogo Electronic Arts arriva nello shop di GamesVillage: disponibili da oggi Mirror's Edge, Dead Space, Mass Effect, Crysis, Il Signore degli Anelli: La Conquista, Red Alert 3 e FIFA Manager 09!

**Editoriale del 23-02-09** continua

**E se i giochi costassero meno?**

Quante volte ci siamo lamentati del costo eccessivo dei videogiochi, in particolare di quelli su console, che hanno il problema di portarsi appresso le royalty dei vari Nintendo, Sony e Microsoft? Ogni volta che si parla di prezzo leggo sempre commenti di gente che dice "se i videogame costassero la metà ne comprerei il doppio", "se costassero...

## SEGNI PARTICOLARI

- **Genere:** Sparatutto in terza persona
- **Casa:** 2K Games
- **Sviluppatore:** 2K Games Czech
- **Data di uscita:** Ottobre 2009
- **Sito Internet:** www.mafia2game.com
- **Storia degli sviluppatori:** La filiale ceca di 2K Games nasce nel 2007, raccogliendo l'eredità di Illusion Softworks. Questo team ha realizzato, negli ultimi dieci anni, dei veri capolavori, ancor oggi considerati delle pietre miliari nello sviluppo di videogiochi, come il primo *Mafia* e la saga di *Hidden & Dangerous*. Al momento, Gli studi di Praga e di Brno comprendono oltre 120 persone tra designer, programmatori e sviluppatori.

GMC entra negli studi cechi di 2K Games per vedere di persona uno dei giochi più attesi del 2009: Paolo Paglianti indossa il giubbotto antiproiettile, perché di colpi ne voleranno tanti, tantissimi!

UN treno nero e argento arriva sbuffando e frenando; la telecamera inquadra i due macchinisti che stanno parlando, per poi salire sopra le loro teste e sopra il treno. Appare un'enorme stazione piena di vita, con decine di passeggeri che si muovono nella frenetica attività fatta di partenze e arrivi. La colonna sonora è un crescendo di intensità, cui si aggiungono le note di un malinconico pianoforte.

Non è un film di Sergio Leone, ma un videogioco che si avvicina fino quasi a confondersi con il cinema. È una storia di violenza, guerra tra bande, bombe, crimine, sparatorie, inseguimenti in auto e flashback. È *Mafia II*.

## C'era una volta a Empire City

Anche solo il primo video che abbiamo potuto vedere di *Mafia II* ci ha fatto capire subito la direzione presa dalla sede ceca di 2K Games. Gli oltre 120 designer, programmatori e sviluppatori che fino al 2007 erano noti al mondo come Illusion Softworks, e che ci hanno regalato capolavori senza tempo come *Hidden & Dangerous* e il primo, eccezionale *Mafia*, hanno tutte le intenzioni di creare un videogioco che non abbiamo problemi a definire maestoso e cinematografico.

*Mafia II* si svolge a cavallo degli Anni '40 e '50, in una città fittizia, Empire City, che non è molto lontana dalla New York di quel periodo. In questa capitale economica del vizio, le bande di delinquenti si fanno la guerra per il controllo degli affari più loschi: e proprio in mezzo a questi conflitti emergete nei panni di Vito Scaletta, di ritorno dall'Europa della Seconda Guerra Mondiale e membro di una delle "famiglie" malavitose di Empire City.

Esattamente come in "C'era una volta in America", lo stupendo film di Sergio Leone, *Mafia II* è costruito su episodi collocati in quasi un decennio, dalla fine del conflitto mondiale alla metà degli Anni '50; 2K Games ha quindi dovuto costruire non una sola città, ma una metropoli in evoluzione, che partendo dagli anni immediatamente successivi alla Seconda Guerra Mondiale cambia aspetto. Non solo gli edifici, ma anche le auto, i vestiti, la gente, i lavori subiranno delle modifiche notevoli lungo il corso del gioco.

D'altra parte, come ci ha detto Martin Zavrel, il development manager, non sarebbe verosimile far affrontare al giocatore una successione di missioni malavitose condensate in poco tempo: Vito dovrà combinarne di tutti i colori, e non avrebbe senso farlo passare da una sparatoria in un bar del centro a un attentato esplosivo in un grattacielo nel giro di qualche ora. Ecco, quindi, che *Mafia II* attraverserà almeno un decennio di storia americana, scandendo il passaggio dei mesi e degli anni con circa 15-20 missioni principali, arricchite da numerosissime sotto-missioni, molte delle quali facoltative.

"Potrebbe capitare di dover affrontare un duello contro una banda rivale, per poi far passare anche sei mesi prima dell'azione successiva", afferma Martin. Nel frattempo, il mondo cambia attorno a Vito, in maniera molto percettibile.

## Vito, cosa hai fatto tutto questo tempo?

Ne è un esempio l'abitazione di Joe Barbaro, inseparabile amico di Vito e sua "spalla" nelle missioni di *Mafia II*. La prima notte che Vito passa in città è sul divano fatiscente di Joe, in un trilocale squallido che cade quasi a pezzi e dove, potremmo giurarlo, non si dà una bella pulita almeno dalla depressione del '29. Quadri dozzinali sono appesi, storti, alle pareti; le porte sono ricche di crepe bianche, e molte cicatrici percorrono mobili e pareti, in linea con l'arredamento di quint'ordine di Joe.

I programmatori ci hanno però fatto visitare la stessa casa circa cinque anni dopo: l'appartamento si è trasformato in un'abitazione decente, dove è arrivata persino la televisione e un divano che sembra molto più comodo del ricovero di pulci visto prima. La cucina è decisamente più pulita, anche se rimangono piatti sporchi e avanzi di cibo non meglio identificato.

Il passo successivo è, presumibilmente, verso la metà degli Anni '50: l'appartamento è totalmente diverso, e riflette lo "status" raggiunto da Joe. È tutto molto più colorato e vivace, con abbondanti segni di pessimo gusto permessi evidentemente da un arricchimento veloce e illegale di Joe, come due statue di fenicotteri rosa appendiabiti, e un juke box nell'angolo tra due divani color bidet che avrebbe fatto la felicità di Fonzie.

## IL DOPPIAGGIO

Un gioco mastodontico come *Mafia II*, con una grafica e un sonoro quasi cinematografici, richiede uno sforzo ingente anche a livello di doppiaggio nella nostra lingua. Sebbene non abbiamo "sentito", per ora, nessuna frase tradotta in italiano, abbiamo scoperto che il doppiaggio verrà curato dallo stesso team che ha prodotto quel capolavoro di traduzione presente in *Bioshock*, e persino del primo *Mafia*! Abbiamo contattato Leonardo Gajo di Synthesis, che sta seguendo il team di doppiaggio: "Nonostante le difficoltà, assicuriamo a GMC e ai suoi lettori che ce la metteremo tutta per dare a *Mafia II* una localizzazione migliore di quella del primo *Mafia*". Le difficoltà di cui parla Leonardo riguardano il fatto che nel gioco originale, spesso, sono presenti frasi in inglese insieme a forme dialettali in siciliano: se fosse tradotto "direttamente" tutto in italiano, si perderebbe l'enfasi di una frase come "Got to get the revolver, capisci a me?". Per questo motivo, Synthesis doppierà alcune parti in dialetto siculo molto stretto, in modo da distinguerle dall'italiano del resto del gioco.

Gli ambienti sono pieni di oggetti che possono essere distrutti, come tavoli, mobili, sedie, bottiglie, porte e vetri. Ovviamente, i proiettili possono "penetrare" gli oggetti di legno.

**Sono andato a letto presto.**
La cura per i dettagli è semplicemente allucinante: sicuramente, vedremo spesso la casa di Joe durante le nostre ore di gioco in *Mafia II*, ma siamo rimasti colpiti dalla quantità di particolari inseriti nel "set" del videogioco. Per fare qualche esempio, il forno nella cucina ha un "logo" tridimensionale sopra lo sportello, ed è l'esatta replica digitale della controparte Anni '40; ormai, l'argomento "cinema e videogiochi" è iper inflazionato, ma vedendo *Mafia II* è veramente impossibile non chiedersi quanto questa frontiera stia diventando sempre più labile. E non solo per una questione di dettagli, che comunque mostrano la differenza enorme tra un titolo come questo e le dozzine di cloni senza troppa sostanza di *GTA* che abbiamo visto negli ultimi anni.

Anche solo il sonoro è importantissimo: nella sequenza del treno, che non a caso ricorda il capolavoro di Sergio Leone, il crescendo dell'orchestra, arricchito dalle profonde note del pianoforte, ha uno stile decisamente cinematografico, così come l'inquadratura che si sposta sopra il "tetto" del treno e poi fa apparire il protagonista che scende dal vagone, ancora in uniforme. Una sequenza che, da sola, ci racconta la storia di Vito, di ritorno dall'Europa in fiamme, e che inquadra il periodo storico, il tutto in una manciata di secondi.

Martin Zavrel ci spiega come sono state create queste sequenze – in totale, in *Mafia II*, saranno presenti quasi due ore e mezzo di filmati d'intermezzo, ovvero quasi due film!
I designer sono partiti da uno storyboard creato con il motore del primo *Mafia*, che mostrava le varie fasi dei dialoghi e dei "movimenti" degli "attori". In pratica, un "fumetto" di ogni sequenza. Dopodiché, ogni movimento è stato ripreso in full motion capture: degli attori in carne e ossa riproducevano la sequenza davanti a delle telecamere in grado di riprendere i movimenti della dozzina di sensori indossati dagli attori stessi. In questo modo, è stato possibile ricreare gli spostamenti alla perfezione utilizzando i modelli 3D del gioco, che si comportano in modo incredibilmente realistico.

Alla fine, sono state aggiunte le voci e la musica: le prime sono state registrate in uno studio di Hollywood a Los Angeles, in cui i doppiatori hanno registrato in presa diretta, dialogando cioè tra loro in tempo reale e non registrando ogni voce separatamente. La musica verrà registrata da un'orchestra completa, cui verranno aggiunti gli effetti sonori: il motore del gioco è in grado di riprodurre più di 100 effetti sonori contemporaneamente, quindi se con la nostra auto andremo addosso a una vetrina mentre staremo sparando con un mitra e una pistola, potremo anche sentire perfettamente le sirene

## MAFIA IN ITALIA

Già il primo titolo aveva scosso i "benpensanti" del nostro Paese, al punto che, per qualche tempo, balenò la possibilità che il gioco uscisse con il titolo City of Lost Heaven: d'altra parte, con un nome del genere, in Italia non si può che scuotere gli animi, visti gli accadimenti di cronaca che purtroppo non mancano mai di apparire sui quotidiani.
Non riteniamo che una rivista di videogiochi sia il posto giusto per affrontare un tema del genere senza scadere nel qualunquismo: considerando che *Mafia II* è ambientato in un periodo storico e un'area geografica ben lontana dal nostro Paese, ci limitiamo a ricordare, come già fatto in passato, che quella di 2K Games è un'opera di intrattenimento, e, esattamente come sarebbe sbagliato vietare e censurare libri e film quali "Il Padrino" o "C'era una volta in America", considereremmo molto sbagliato fare lo stesso con *Mafia II*. Ovviamente, si tratta di un titolo dalle tematiche particolarmente violente, non adatto a un pubblico di giovanissimi.

***In Mafia II, saranno presenti quasi due ore e mezzo di filmati di intermezzo!***

Le auto possono essere ammaccate, colpite, accartocciate e distrutte: il motore fisico è davvero molto realistico.

Il mondo intorno a voi vivrà di vita propria: gente che guida, che legge il giornale, che ripara l'auto. La I.A. utilizza un sistema di "desideri" per guidare ogni "comparsa" in modo intelligente.

## MAZZE DA BASEBALL E PC

La versione PC di *Mafia II* sarà molto simile a quella console: questo vuol dire che, da una parte, non saranno presenti effetti DirectX 10 (dato che le console non possono supportarli), ma è invece previsto l'impiego di Nvidia PhysX per il motore fisico e la possibilità di utilizzare risoluzioni maggiori. I programmatori non si sono sbottonati troppo sui requisiti di sistema necessari per giocare *Mafia II* alla grande, ma un PC con Dual Core, 1 GB di RAM e una scheda video tra il decente e il discreto dovrebbe permettervi di godervelo. Se, poi, oggi riuscite a far girare bene *Crysis*, giocherete a *Mafia II* senza nessun problema.

della polizia e lo stridio delle ruote che frenano mentre i poliziotti aprono le portiere e caricano le armi.

### Si ottiene di più con una parola gentile e una pistola, che con una parola gentile soltanto

2K Games non ci ha solo fatto vedere come è stato realizzato il gioco e cosa c'è "dietro" *Mafia II*.

Non avremmo potuto lasciare Praga senza vedere qualcosa di più del gioco finito. Gli sviluppatori ci hanno quindi mostrato un'intera missione, che inizia con Joe e Vito in macchina, insieme a una nuova "spalla" molto nervosa. Il motore del gioco è splendido nel realizzare i visi, ed è incredibile notare come la "recitazione" stia diventando importante nei videogiochi. Gli occhi della "spalla" si spostano sulle mani tremanti, non per la paura, ma per l'eccitazione della "missione".

Arrivati in un parcheggio, i tre scendono dall'auto e, dopo qualche raccomandazione, Joe lascia la "spalla" in auto, con una pistola più grossa del suo braccio. "Niente sparatorie non necessarie, mi raccomando", con una pacca sulla spalla che è più una minaccia che un segno di affetto.

Joe si avvicina a un cinese che arriva da una specie di lavanderia, e che dietro pagamento ci fa entrare nell'edificio: prendiamo un paio di tute da lavoro e ci dirigiamo ai piani alti – più o meno verso il ventesimo piano. Appena usciti, un doppiopetto grigio con cappello alla Al Capone ci aspetta nell'atrio di una suite, e ci ordina di pulire velocemente una sala riunioni. Passiamo attraverso il bar, dove una bellissima donna sta facendosi accendere una sigaretta da un altro gessato grigio, e un barman sta servendo dei drink alle persone presenti.

Arriviamo nella sala riunioni, e il "problema" è una strisciata di sangue sul pavimento: una evidente citazione da "Gli Intoccabili", al punto che ci aspettiamo che De Niro salti fuori con la sua mazza da baseball insanguinata. Joe estrae quindi della dinamite e l'attacca sotto il tavolo, collegando l'innesco fuori dalla finestra: siamo negli Anni '50, non esistono telecomandi!

Usciamo dalla suite, incontrando il nostro obiettivo, il capo della famiglia mafiosa "concorrente": se avessimo una pistola potremmo spararegli! Arriviamo sul tetto, dove però sono presenti parecchi avversari: estraiamo i "ferri" e diamo vita a una sparatoria senza quartiere. I nemici si riparano dietro le enormi ventole dell'aria condizionata e i tubi di metallo, ma grazie a una tattica di squadra con Joe, riusciamo ad aggirarli e farli fuori tutti. Scendiamo con la passerella dei lavavetri fino al piano della sala, dove vediamo che è in corso la riunione con i vertici della famiglia mafiosa. Joe armeggia un po' con i cavi, e risaliamo di qualche piano.

Dopo qualche istante, l'esplosione quasi ci fa cadere nel vuoto: il nostro inseparabile compagno di avventure malavitose ha esagerato con il TNT, e per poco non ci lasciavamo le penne anche noi. Scendiamo ed entriamo nella sala, completamente devastata dall'esplosione. Ci sono un sacco di cadaveri (che, però, non sono a pezzi come li ridurrebbe una bomba vera) e ci accorgiamo che l'obiettivo principale non è tra i caduti: il capo è sfuggito all'attentato, e ora dobbiamo sfoderare i cannoni e cercare di farlo fuori in prima persona!

Purtroppo, le sue guardie del corpo sopravvissute non sono d'accordo, e fanno di tutto per ostacolarci: ritorniamo nel parcheggio, dove facciamo appena in tempo a vedere l'auto con a bordo il nostro acerrimo nemico sfrecciare via nel traffico di Empire City. Abbiamo solo un secondo per accorgerci che la "spalla" aveva tutte le ragioni per essere nervosa, essendo ora accasciata contro una colonna con un buco in testa. Saliamo a bordo dell'auto e ci mettiamo all'inseguimento, pronti a sparare tra la folla pur di fermare l'auto nemica. Tuttavia, qui la missione si ferma e i programmatori ci dicono che, per vedere la fine, dovremo aspettare il gioco completo. E dire che ce l'avevamo quasi fatta!

## RADIO STORICA

Andando in auto (ovviamente, rubata) potrete ascoltare le varie radio di Empire City: la colonna sonora di *Mafia II* è una delle più ricche mai realizzate per un gioco, con oltre 250 brani dell'epoca comprati e inseriti nel gioco. Gli speaker commenteranno gli avvenimenti del gioco: per esempio, nel caso della missione di cui parliamo nell'articolo principale, la radio commenterà l'enorme e improvvisa esplosione del palazzo in centro. Inoltre, la colonna sonora è interattiva: se inizierete a inseguire un avversario, i brani si faranno automaticamente più incalzanti.

La I.A. dei nemici li porta a ripararsi durante le sparatorie, e nella direzione giusta rispetto a dove partono i proiettili.

### Mai smettere di lottare finché l'incontro non è finito!

Se dovessimo scomporre *Mafia II* in elementi primari, potremmo dire che è un gioco di sparatorie e corse in auto, tenuto insieme da numerose sequenze cinematografiche che creano una storia davvero splendida e appassionante, pur nella sua dimensione criminale.

Le sparatorie sono caratterizzate da un'Intelligenza Artificiale all'apparenza piuttosto complessa: per ora non possiamo esprimere ovviamente un giudizio definitivo, ma gli scontri che abbiamo visto sono piuttosto convincenti, con una mezza dozzina di gangster che si muovevano con una certa coordinazione, coprendosi tra loro e cercando riparo in modo intelligente, secondo la nostra posizione e quella da cui proveniva l'attacco. Dal nostro punto di vista, i nemici erano tutti al coperto, e non ce n'era nessuno che si mettesse dietro un riparo rimanendo però scoperto lateralmente, come capita in alcuni giochi. Da questo punto di vista, *Mafia II* ricorda un po' giochi come *Gears of War*, anche se non ci è sembrata così ossessiva la ricerca per le "coperture".

**Quasi tutti gli oggetti che vedrete in una stanza potranno essere distrutti**

Il motore grafico è semplicemente splendido: sebbene non utilizzi gli "effetti" DX 10, riesce a riprodurre benissimo i volti e i movimenti del corpo. Solo qualche gesto ci è sembrato un po' troppo meccanico.

Dato che *Mafia II* si propone di essere un gioco verosimile, se non realistico, bastano pochi colpi per mandare al tappeto chiunque: una raffica di mitra o due o tre proiettili sparati da un revolver, generalmente, sono letali. Invece di far trovare in giro al giocatore numerosi "medi pack", gli sviluppatori hanno sposato il sistema di recupero ormai in voga in parecchi sparatutto: basterà mettersi al riparo per qualche secondo, e magicamente recupereremo tutte le energie perse. Illogico, sicuramente, ma utile in termini di giocabilità.

Abbiamo visto diversi tipi di arma, dal fucile a canne mozze al mitra Thompson con caricatore a disco (un po' il "segno distintivo" della malavita di quegli anni), ma anche una Colt '45 con caricatore modificato da oltre 30 colpi; siamo sicuri che l'armeria completa di *Mafia II* è molto più estesa, anche se non ci aspettiamo lanciarazzi e carri armati!

Gli sviluppatori di *Mafia II* si sono concentrati nel far sì che quasi tutti gli oggetti che vedrete in una stanza possano essere distrutti: per dimostrare i loro sforzi, Martin Zavrel prende il controllo di Vito, entra in un bar e inizia a sparare a tutto quello che c'è: distrugge le colonne di legno, lasciando solo l'intelaiatura in metallo, fa a pezzi tavoli e sedie, demolisce

■ Sarà possibile "modificare" la propria auto: sia esteticamente (un po' come in "Grease"), sia migliorando le sue prestazioni su strada.

■ Joe sarà la vostra "spalla" in numerose missioni malavitose.

## QUATTRO CHIACCHIERE CON 2K GAMES DI BRNO

Abbiamo posto qualche domanda ai programmatori di *Mafia II* su diversi aspetti del gioco:

**Come funzionerà il sistema di salvataggio?**
***2KG –*** Utilizzeremo un sistema di salvataggio "intelligente" che salverà automaticamente in punti diversi di ogni missione. Tendenzialmente, non vogliamo far ripetere sequenze già fatte ai giocatori, se dovessero morire durante una sparatoria.

**La I.A. della polizia quanto è avanzata? Sappiamo che è meno "cattiva" che nel primo *Mafia*.**
**2KG –** Come ogni personaggio non giocante, anche i poliziotti hanno una propria I.A.: tendenzialmente, mentre un passante o un civile scapperà quando inizia una sparatoria, la polizia cercherà di catturarvi. Ovviamente, potrete cambiarvi d'abito, o cambiare l'auto con cui state scappando, per disorientarla, ma c'è sempre il rischio che vi riconosca.

**Parlando di I.A., come reagiscono i vari "personaggi"?**
**2KG –** La I.A. del gioco si basa sui "desideri": i passanti, di fatto, vagano per la città, ma hanno determinati "desideri", che possono essere mangiare un panino, fumare una sigaretta, o farsi pulire le scarpe. Ovviamente, ogni "tipo" di personaggio reagisce in modo diverso: se andate addosso a un'auto a tutta velocità, se l'occupante è una ragazza, la sua reazione sarà di fuggire impaurita, mentre un uomo potrebbe insultarvi. I gangster vi sparano, invece.

**Quanto è persistente il mondo di gioco?**
**2KG –** Nelle varie epoche, è persistente: se per esempio entrate in un negozio e lo distruggete a mitragliate, passando qualche tempo dopo vedrete la polizia che sta esaminando la scena, con tanto di strisce gialle e investigatori all'opera. Dopo un po' più di tempo, scoprirete magari che il bar è stato riaperto da un diverso gestore.

il bancone, devasta bicchieri e bottiglie, per poi passare alla porta, che viene letteralmente abbattuta; i primi proiettili lasciano qualche buco, ma man mano che si accumulano i colpi a segno, interi pezzi della porta cadono a terra. Lo stesso vale per le auto, che ora sono interamente modificabili: un modo gentile di dire che se andrete contro un muro, la macchina non rimbalzerà, ma anzi vedrete le lamiere contorcersi e accartocciarsi nel punto di impatto. Come nel primo *Mafia*, sparando alle gomme queste si bucano e si sgonfiano, e ovviamente i colpi del vostro Thompson lasceranno la firma sulla carrozzeria. D'altra parte, le corse cittadine sono il secondo elemento distintivo, e possiamo prevedere che passeremo parecchio tempo dietro il volante di uno degli oltre 50 veicoli riprodotti nel gioco (tra cui figurano dei camion, mentre le moto sono totalmente assenti). Trattandosi di automezzi piuttosto antiquati, non potrete aspettarvi di correre come su un circuito di Formula 1: la maggior parte delle auto hanno la manovrabilità di un ferro da stiro, e dovrete "lavorare" molto di controsterzo e freno a mano per non schiantarvi a ogni curva. Rispetto al precedente *Mafia*, però, la polizia è decisamente più tollerante: ci ricordiamo chiaramente come fosse facile premere anche solo un po' sull'acceleratore o prendere un "rosso" per finire immediatamente nei guai nel primo capitolo. Nella Empire City di *Mafia II*, la polizia è meno pronta nelle reazioni, anche se ovviamente non potrete pensare di passarla liscia se inizierete a sparare raffiche di mitra da tutte le parti.

A questo proposito, non dovrete neanche "imparare" a forzare le portiere delle auto: Vito può rubare qualsiasi vettura fin dall'inizio del gioco: entrambe queste novità ci fanno parecchio piacere, perché se da un lato fanno perdere qualcosa al realismo del gioco, dall'altra lo rendono molto più piacevole.

### Papà gli aveva fatto un'offerta che non poteva rifiutare

Come traspare da queste pagine, *Mafia II* promette di essere un vero capolavoro: il motore grafico, denominato "Illusion engine" (in riferimento al nome "storico" degli sviluppatori) è in grado di muovere un mondo ricchissimo di dettagli e reso ancora più profondo da una colonna sonora semplicemente sbalorditiva.

La mancanza totale di multiplayer è un difetto che ci sentiamo di perdonare, dato che il fulcro del gioco è la storia e come viene raccontata, con numerose sequenze animate; tuttavia, ci avrebbe fatto piacere una modalità cooperativa in cui un amico potesse controllare Joe durante duelli in auto e sparatorie furiose.

Per il resto, tutto quello che abbiamo visto ci ha convinto del fatto che *Mafia II* è uno dei giochi da mettere in cima alla lista dei titoli più attesi del 2009. E visto che, se non ci mette lo zampino qualche ritardo dell'ultimo minuto, il gioco è previsto per ottobre, l'attesa non dovrebbe essere nemmeno troppo lunga.

GIOCHI COMPUTER

# Dra

## SEGNI PARTICOLARI

- **Genere:** Gioco di ruolo
- **Casa:** FX Interactive
- **Sviluppatore:** Radon Labs
- **Data di uscita:** Giugno 2009
- **Sito Internet:** www.drakensang.com/index_en.htm
- **Storia degli sviluppatori:** Radon Labs è uno studio tedesco di quasi 100 persone, distribuite tra la sede centrale di Berlino e quella distaccata di Lipsia. Specializzati in più piattaforme e in più generi, hanno all'attivo prodotti estremamente vari, dai giochi per bambini ai gestionali a sfondo economico, fino ai puzzle game. Su PC, il loro primo prodotto di una certa notorietà è stato lo strategico action *Urban Assault*, pubblicato nel 1998, ma sono noti anche per il gioco d'azione 3D *Project Nomads*, uscito nel 2002.

# kensang The Dark Eye

La casa di sviluppo tedesca Radon Labs ha dato vita a un gioco di ruolo basato su un set di regole e ambientazioni tra le più celebri e originali al mondo. A giugno, *Drakensang* uscirà anche in Italia, completamente tradotto in italiano e a un prezzo contenuto, grazie alle politiche di distribuzione di FX Interactive. **Mosè Viero** ha provato il gioco in anteprima ed è pronto a raccontarci le sue scoperte.

**NON si può dire che, negli ultimi tempi, gli appassionati di giochi di ruolo siano rimasti a bocca asciutta.**

Molte produzioni, sia ad alto budget, sia con obiettivi modesti, si sono rifatte o sono in qualche modo assimilabili a meccaniche basate sulla presenza di uno o più eroi personalizzabili, con cui vivere per interposta persona epiche avventure, capaci di adattarsi al comportamento del personaggio controllato dal giocatore.

Come mai, allora, ogni nuovo GdR che promette di rinnovare i fasti del genere viene atteso dalla comunità alla stregua di un messia? La riposta a questa domanda si può trovare partendo da un semplice assunto: agli appassionati non interessa solo il progresso tecnico, che prende forma in motori grafici sempre più fotorealistici, ma anche (e soprattutto) il rispetto delle meccaniche che hanno reso grande il loro genere preferito.

Che all'aumento della qualità grafica si sia spesso affiancata una semplificazione delle dinamiche di gioco di ruolo è innegabile. Ecco perché *Drakensang: The Dark Eye*, in sviluppo da anni presso gli studi tedeschi di Radon Labs, è apparso a molti come una sorta di quadratura del cerchio: i programmatori hanno spesso parlato di grande attenzione riservata alle opzioni connesse all'interpretazione "dura e pura", inserite all'interno di un GdR moderno, dotato di grafica gradevole e al passo con i tempi, nonché basato su un sistema di regole finora mai sfruttato a livello digitale (nonostante la sua notevole diffusione in formato cartaceo).

Di "Uno Sguardo nel Buio", il regolamento di cui sopra, trattiamo dettagliatamente negli spazi appositi in queste pagine. Di seguito ci concentreremo su *Drakensang*, dato che i ragazzi di FX Interactive ci hanno offerto la possibilità di mettere in anteprima le mani sul gioco, previsto per la pubblicazione e la vendita a un prezzo aggressivo (com'è consuetudine per questa casa) all'inizio di giugno.

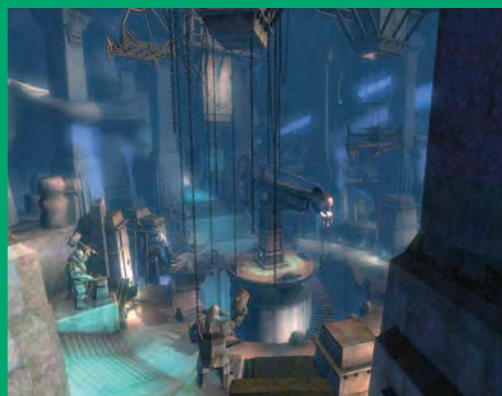
*Drakensang* inizia con la scelta del proprio personaggio principale. Ci sono a disposizione varie razze, alcune delle quali impongono una determinata classe, mentre altre permettono di scegliere tra due o tre professioni differenti. L'unica altra scelta da compiere in fase di creazione riguarda il sesso: tutte le personalizzazioni successive avvengono nel corso del gioco, come vedremo più avanti.

### Uno sguardo d'insieme

Terminata la veloce fase preliminare, ci troviamo, nei panni del nostro personaggio, presso il piccolo villaggio di Avestrue, non lontano dalla città di Ferdock. La prima missione consiste proprio nell'entrare in città e la cosa non è facile come sembra.

L'intera zona intorno ad Avestrue è costruita come una sorta di tutorial: ci verranno assegnate varie missioni, ciascuna con lo scopo di farci conoscere le varie opzioni offerte dal gioco. *Drakensang* appare come un classico GdR con punto di vista misto, isometrico o in terza persona, basato sul controllo di una compagnia composta da un massimo di quattro personaggi, e caratterizzato da combattimenti tattici. Gli eroi possono essere mossi singolarmente o in gruppo, adoperando sia la tastiera, sia il sistema punta e clicca. Con il tasto destro del mouse è consentito spostare la telecamera, che peraltro si muove automaticamente seguendo, a una certa distanza, l'avventuriero selezionato. Gli elementi dello scenario con cui interagire sono, a quanto pare, piuttosto limitati: naturalmente, si può parlare con i Personaggi Non Giocanti (PNG), rompere i barili di legno o aprire i forzieri per accedere al contenuto (e nessuno sembra farci caso), nonché raccogliere le piante se si possiede la relativa abilità. Non è contemplata la possibilità di entrare negli edifici se non in casi eccezionali (solo i dungeon sono su mappe separate). Il mondo di gioco è suddiviso in aree caricate separatamente, ma comunque molto ampie, collegate tra loro da una mappa. Le missioni sono riunite all'interno di un agile

## "UNO SGUARDO NEL BUIO" IL SEGRETO DELL'ACCESSIBILITÀ

Il gioco di ruolo con carta, matite e dadi su cui è basato *Drakensang* è nato in Germania, nel 1984, dalle menti di Werner Fuchs e Ulrich Kiesow. Il titolo originale è "Das Schwarze Auge", tradotto letteralmente nell'edizione inglese ("The Dark Eye") e con qualche licenza poetica in quella italiana con "Uno Sguardo nel Buio". La versione per il Belpaese risale al 1986, mentre la prima edizione inglese è solo la quarta, pubblicata nel 2003. Creato con l'obiettivo di rendere l'azione più diretta e meno basata su calcoli complessi, rispetto al più celebre regolamento "D&D", "Uno Sguardo nel Buio" è cambiato nel corso del tempo, giungendo, nella sua ultima incarnazione, a una vastità notevole, soprattutto per quanto riguarda l'ambientazione. Il successo ottenuto in Germania e in Italia dalla prima edizione può forse essere spiegato sulla base dell'inedita modalità d'apprendimento offerta al giocatore, fondata più sulla narrazione e sull'esperienza diretta, che non sulla memorizzazione di elenchi e tabelle. I libri-gioco con avventure sperimentabili anche in solitario, come il tutorial di un videogame, risultano accessibili fin da subito anche ai giovanissimi.

I centri abitati sono ricchi di Personaggi Non Giocanti, ma solo con alcuni di questi ultimi si possono intrattenere conversazioni estese.

In *Drakensang* sono presenti tre diversi "tagli" di monete.

La visuale più pratica è quella isometrica dall'alto.

e classico diario, ma il loro obiettivo è evidenziato anche nella minimappa; quest'ultima, tra l'altro, è dinamica e mostra tanti particolari quando uno dei nostri personaggi ha qualche abilità a livelli elevati (per esempio, un buon erborista sa individuare da lontano i luoghi in cui crescono le piante utili).

### Lo sviluppo del personaggio

Completando quest e uccidendo creature ostili si ottengono punti esperienza, necessari per salire di livello. Il sistema di crescita del personaggio, in *Drakensang*, è però un po' diverso dal solito e merita un approfondimento.
I punti ottenuti sono di due tipi: i punti esperienza propriamente detti e i cosiddetti "punti avventura".

**"Le abilità sono divise in due grandi insiemi: ci sono quelle relative al combattimento e quelle pertinenti agli altri ambiti"**

A ogni punto esperienza corrisponde un punto avventura, quindi il loro numero totale sarà sempre identico. L'obiettivo è ottenere uno sviluppo del personaggio maggiormente omogeneo e progressivo, evitando quegli "scalini" tra un livello e il successivo che, spesso, danno agli eroi dei GdR un'aria vagamente innaturale. In *Drakensang*, i punti esperienza possono essere utilizzati immediatamente per alzare una o più abilità, senza attendere il passaggio di livello, che è gestito tramite i punti avventura. A che serve, allora, passare di livello? Semplice: ad aumentare il limite massimo cui possono giungere le abilità. Il sistema richiede un po' di allenamento prima di essere del tutto compreso, ma, una volta abbracciata la filosofia che

Alcuni incantesimi hanno un effetto grafico spettacolare.

La creazione del personaggio è rapida e intuitiva.

## "UNO SGUARDO NEL BUIO" PERSONAGGI SFACCETTATI

Il sistema di creazione e gestione del personaggio, nel regolamento di "Uno Sguardo nel Buio", è caratterizzato dall'estrema duttilità. Ci sono caratteristiche di base, razza e classe, ma le capacità concrete di ciascun eroe possono essere plasmate in modo molto libero, attingendo a una lista fin quando non si esaurisce una determinata quantità di punti-creazione (recuperabili se si attribuiscono al proprio personaggio degli handicap). Le caratteristiche base sono il Coraggio (capacità di agire prontamente in caso di pericolo o di resistere alla paura), l'Intelligenza (capacità di ragionare logicamente, ma anche erudizione), l'Intuito (capacità di pensare con rapidità e di ottenere informazioni tramite empatia), il Carisma (capacità di affascinare e convincere), la Destrezza (capacità di compiere azioni veloci e precise), l'Agilità (capacità di adoperare il corpo con coordinazione ed eleganza), la Costituzione (resistenza alle ferite e ai veleni) e la Forza (il semplice e diretto potere fisico). Le caratteristiche hanno un valore che va da 1 a 21, anche se la forbice più comune è tra 8 e 14. Oltre a entrare in gioco nei combattimenti, possono essere prese come riferimento dal Master in ogni occasione che sembri appropriata.

sta alla base, tutto funziona alla perfezione. Non sarà inconsueto, quindi, controllare spesso lo stato delle abilità e il livello dei punti esperienza, così da aggiustare continuamente le capacità dei propri beniamini.

Le abilità sono divise in due grandi insiemi: ci sono quelle relative al combattimento e quelle pertinenti agli altri ambiti. Le prime sono connesse all'uso di tutti i tipi di armi, da quelle per il corpo a corpo, a quelle a distanza. Aumentandole migliora l'utilizzo della relativa categoria e, a determinati livelli, si sbloccano alcune cosiddette "abilità speciali", ossia colpi attivabili in fase di combattimento (per farlo, però, è quasi sempre anche necessario ricevere l'apposito addestramento da un PNG). Il secondo gruppo di abilità abbraccia capacità quali il movimento furtivo, lo scassinamento, l'erboristeria, la parlantina, il primo soccorso e tante altre. Da questo punto di vista, è interessante la grande varietà di cambiamenti cui si va incontro sviluppando determinate abilità. Abbiamo già accennato alla minimappa, che varia in funzione del livello di erboristeria, visualizzando la posizione delle piante; esistono abilità connesse alla scoperta delle grotte, alla sopravvivenza nelle zone selvagge e tanto altro. Naturalmente, non mancano le caratteristiche di base del personaggio, quali per esempio forza e agilità, ciascuna delle quali collegata all'impiego di più abilità. Anche queste possono essere aumentate con i punti esperienza, ma le quantità richieste sono enormi, dunque ci si troverà a migliorarle solo di qualche punto durante l'intera partita.

### Il combattimento

Quando il nostro gruppo di avventurieri incontra una creatura ostile, il gioco entra automaticamente in pausa, così da consentire l'attenta programmazione della strategia.

Gli ordini d'attacco possono essere impartiti a ciascun personaggio tramite una veloce serie di clic: togliendo la pausa, ognuno li eseguirà e potremo verificarne l'efficacia controllando la barra della salute del nemico, che compare nella parte alta dello schermo. Il combattimento è diviso in round che simulano i turni del gioco con carta, matite e dadi (in maniera simile a quanto avviene nei videogiochi basati sul regolamento di "Dungeons & Dragons"). L'azione è lenta e consente di manovrare con tutta tranquillità, anche perché,

## "UNO SGUARDO NEL BUIO" AVENTURIA O ATLANTIDE?

Uno dei punti di forza del regolamento di "Uno Sguardo nel Buio" è l'ambientazione: non siamo di fronte a un sistema di regole che prescinde da essa e può essere applicato in contesti diversi (come "Dungeons & Dragons"), bensì a una fusione perfetta tra il mondo fantasy e le regole che ne scandiscono la vita immaginaria. Le avventure dei nostri eroi sono collocate in uno dei quattro continenti di un mondo chiamato Dere (anagramma del tedesco Erde, Terra). Il continente si chiama, nell'edizione originale e in quella inglese, Aventuria; gli autori dell'edizione italiana hanno deciso di mutare questo nome in Atlantide, con evidente ammiccamento al mitico continente scomparso. L'idea è discutibile, dato che Aventuria è un mondo fantasy medievaleggiante e ha poco a che fare con l'immagine classica di Atlantide, così come viene descritta dalle fonti. Il tratto distintivo di Aventuria è la sua verosimiglianza storica, maggiore rispetto a quella vantata da altre ambientazioni. Le aree principali del continente, collocate nella zona interna, corrispondono all'Europa del Basso Medioevo, con influenze ben riconoscibili da parte delle culture coeve dell'area nordica, mediorientale e mediterranea. La magia è presente, e le creature mostruose non popolano genericamente il territorio.

Il motore grafico è in grado di rappresentare l'orizzonte con grande profondità.

Il diario delle missioni è chiaro e ben organizzato.

L'inventario è strutturato in modo molto classico.

in ogni momento, *Drakensang* può essere messo nuovamente in pausa. I risultati degli attacchi e dei tentativi di parata, che avvengono automaticamente, sono riportati in una finestra nell'angolo in basso a sinistra dello schermo.

Alle abilità speciali e agli incantesimi si accede tramite la barra rapida personalizzabile, posta in basso: è importante organizzarla a puntino prima di combattere, perché nel corso dello scontro non è consentito aprire le finestre dell'inventario e delle abilità. Le abilità speciali possono essere usate ripetutamente, ma ciascuna di esse consuma una determinata quantità di "resistenza", un valore che si ricarica automaticamente con il tempo. Lo stesso accade con gli incantesimi, solo che in quel caso viene consumata "l'energia astrale", ossia il Mana. È interessante notare che anche i punti ferita si rigenerano col tempo, e piuttosto velocemente al di fuori del combattimento. Servirà comunque visitare, di quando in quando, un guaritore o adoperare incantesimi curativi, dato che alcuni attacchi causeranno l'abbassamento temporaneo delle caratteristiche dell'eroe.

**"Le abilità speciali possono essere usate ripetutamente, ma ciascuna di esse consuma una determinata quantità di resistenza"**

Nel loro insieme, i combattimenti ricordano quelli dei giochi BioWare, da *Baldur's Gate* fino al più recente *Neverwinter Nights*, e non è richiesta al giocatore alcun tipo di abilità manuale, né dei riflessi veloci. Durante gli scontri tattici con i nemici emerge uno dei problemi principali da noi riscontrati in *Drakensang*, ossia la gestione della telecamera: nella visuale

È possibile attivare una finestra che riporta con chiarezza le regole alla base di ogni evento del gioco.

Ciascun talento ha una propria descrizione dettagliata.

Alcune piante possono essere raccolte e poi utilizzate dagli alchimisti.

### "UNO SGUARDO NEL BUIO" LE RAZZE E LE CLASSI DI AVENTURIA

Le edizioni più recenti di "Uno Sguardo nel Buio" hanno ampliato a dismisura il numero di specie e culture esistenti. Le razze di base sono essenzialmente tre: umani, Elfi e Nani. Gran parte del mondo di Aventuria è dominato dagli uomini, divisi in sotto-gruppi sulla base della cultura di origine: i Garetian sono mitteleuropei, gli Horasian sono simili agli italiani del Rinascimento, i Fountlandian ricordano le popolazioni dell'Europa dell'Est, i Tulamide sono mediorientali e i Thorwalian ricordano le popolazioni normanne del Baltico. Le classi sono suddivise in quattro gruppi: i combattenti (tra cui i classici guerrieri, nonché pirati e mercenari), i vagabondi (il cacciatore, l'esploratore e il messaggero), i briganti (il saltimbanco, il ladro e il contrabbandiere) e gli intellettuali (il mago, l'esploratore e il medico). Già da questo semplice elenco si comprende quanto il mondo di Aventuria sia tendenzialmente più realistico dei classici universi fantasy. In "Uno Sguardo nel Buio", solo una classe su dodici è dedicata alle arti arcane, tutte le altre ricalcano autentiche "professioni" esistenti nell'Europa del Medioevo.

isometrica, il giocatore può usare il mouse per regolare il livello di zoom e la direzione dello sguardo, ma non la posizione del medesimo, che segue il personaggio a una certa distanza. Talvolta, questa distanza risulta eccessiva, tanto che capiterà di trovarsi improvvisamente in lotta contro un nemico che non si riesce neanche a individuare all'interno della schermata. Alcuni tasti permettono di far scorrere la telecamera lateralmente, ma non si capisce perché lo sguardo non sia semplicemente centrato sul personaggio selezionato, come accade, per esempio, in *Neverwinter Nights* o in *Guild Wars*.

### Quest e dialoghi

Purtroppo, nel tempo che abbiamo avuto a disposizione per la nostra prova in anteprima non siamo riusciti ad andare in profondità con la trama, né a indagare ulteriormente sulla struttura delle quest.

Queste ultime sembrano sufficientemente varie e dipendono spesso dalle abilità possedute dai personaggi giocanti. Nei dialoghi più lunghi, che non sono doppiati e quindi si permettono spesso il lusso di essere anche verbosi, le risposte disponibili non sono numerose, ma sanno mettere ben in risalto le capacità scelte durante lo sviluppo dei nostri eroi. L'obiettivo delle quest viene quasi sempre messo in evidenza sia nella minimappa, sia nella mappa del mondo e *Drakensang* può essere definito senza ombra di dubbio un gioco di ruolo in cui l'esplorazione è subordinata all'avanzamento della trama, tanto che, una volta guadagnato l'accesso in un nuovo blocco di aree, sarà impossibile tornare indietro in quelle precedenti. Ciò non significa che l'esplorazione libera sia completamente assente: le mappe presentano grandi spazi aperti, nei quali è possibile muoversi in ogni direzione alla ricerca di nuovi nemici da sconfiggere, di tesori nascosti o anche solo delle piante necessarie per la realizzazione di pozioni.

Per quanto ci è stato possibile vedere, quindi, *Drakensang* presenta tutte le caratteristiche del gioco di ruolo "vecchia scuola", unite a un sistema grafico e sonoro di tutto rispetto. Per avere conferma delle sue qualità non ci resta che aspettare la recensione completa, presto in arrivo su GMC.

GIOCHI COMPUTER

# Come nasce un Videogioco

GMC visita gli studi milanesi di Milestone per scoprire tutti i segreti dello sviluppo di un videogioco.

**UN tempo, la creazione di un videogioco era meno complessa rispetto agli standard odierni.**

Molti titoli venivano curati interamente da un solo programmatore, che si occupava anche della trama, del game design e della grafica, o magari da un ristretto gruppo di appassionati di PC. Oggi, invece, il procedimento che porta un nuovo prodotto sugli scaffali è infinitamente più complicato e nasconde tante interessanti problematiche, che spesso rimangono ignote al grande pubblico. È un fenomeno più che comprensibile, ma siamo convinti che conoscere i passi dello sviluppo dei videogiochi possa offrire degli strumenti in più per capirli, valutarli e apprezzarli appieno. Per questo, abbiamo fatto visita agli studi di Milestone, dove abbiamo studiato nel dettaglio ogni singolo aspetto dei procedimenti di sviluppo.

## PRIMA FASE – L'IDEA INIZIALE

Il primo passo dello sviluppo è, naturalmente, la scelta della direzione da seguire in tutto il progetto. Si vuole creare un gioco di piattaforme o un FPS? Uno strategico o un simulatore? Questa fase, in realtà, è più complessa e vincolata di quanto si creda. La casistica è pressoché infinita, ma i tre scenari più frequenti sono i seguenti:

**1) Una casa di produzione contatta lo studio di sviluppo per proporre un progetto:** in questo caso, un publisher sta valutando gli investimenti da fare su un nuovo prodotto, e si rivolge allo studio di sviluppo che reputa adatto allo scopo, che abbia esperienza con il genere scelto e disponga delle tecnologie necessarie alla creazione di un videogioco al passo con i tempi. Succede lo stesso anche quando una

## PROFESSIONE SVILUPPATORI

Per la stesura di questo speciale, ci siamo avvalsi dell'esperienza dei ragazzi di Milestone, studio di sviluppo milanese nato nel 1996 e acquisito nel 2002 da Leader. Milestone si è guadagnata la propria fama internazionale grazie ai giochi e alle simulazioni di guida. La squadra è composta da un'ottantina di elementi, ma il team è in continua espansione. Li conosciamo per titoli storici quali *Screamer 2* e *Screamer Rally* e per le simulazioni a due ruote *Superbike World Championship*, *Superbike 2000* e *Superbike 2001*. Recentemente hanno firmato *S.C.A.R.* ed *Evolution GT*, gli episodi della serie *SBK Superbike World Championship*, per PC e console, e *MotoGP 08*.

casa acquisisce una licenza ufficiale e ha bisogno di uno studio di sviluppo che ci crei un gioco intorno.

**2)Un'idea nata dal team di sviluppo viene proposta a un publisher:** se Maometto non va alla montagna... In questo caso, una delle idee concepite dallo studio di sviluppo viene proposta a una casa di produzione, che potrebbe decidere di investire nel progetto.

**3)Lo studio di sviluppo ha a disposizione una nuova tecnologia:** aver sviluppato una tecnologia è un grande vantaggio per uno studio di sviluppo. Può trattarsi di un motore grafico, di un sistema di gestione della fisica o anche solo di un engine dedicato ai giochi musicali. Questo consente a un gruppo di sviluppatori di bussare alla porta di varie case, mostrando le potenzialità della nuova tecnologia. I publisher potrebbero trovarla adatta ai loro scopi e proporre, di conseguenza, un progetto.

Il discorso si applica anche agli studi di sviluppo interni a una casa di produzione (come, per esempio, Ubisoft Shanghai per Ubisoft), anche se i vari casi cambiano secondo la politica e le strategie del publisher in questione.

### SECONDA FASE – LO STUDIO

Prima di scatenare i programmatori e i level designer, bisogna avere le idee molto chiare. La fase preliminare di un progetto è, sostanzialmente, uno studio approfondito in cui si delineano tutti i tratti fondamentali del videogioco. Per farlo, si indaga sui gusti dei giocatori e del pubblico cui si rivolgerà il titolo definitivo: la raccolta dei dati può avvenire su forum e siti specializzati (molto utili quando si ha a che fare con una simulazione) o anche attraverso indagini di mercato più tradizionali. Oltre a questo, si considerano le richieste del publisher e si ragiona su aspetti importanti quali la presenza e la tipologia di eventuali modalità online.

Secondo il progetto, bisogna tenere conto dei requisiti della varie piattaforme. Se il gioco non è sviluppato esclusivamente per il mercato dei PC, è necessario rispettare tutti i requisiti tecnici delle console, che hanno regole ben precise riguardo le risoluzioni, il supporto dell'online e altri piccoli dettagli (per esempio, i giochi Xbox 360 devono avere degli Obiettivi, o Achievement, e supportare senza problemi l'interfaccia della console, richiamabile in qualunque momento). Naturalmente, in questa fase si prendono anche delle importanti decisioni di game design, come la scelta tra un approccio simulativo e uno più arcade. Tutti questi dati confluiscono nel documento di game design, che sin dalla sua

## LA COMPAGNIA DEGLI INDIE

La scena degli sviluppatori indipendenti, ultimamente più florida che mai, presenta svariate eccezioni al processo descritto in questo articolo. Alcuni giochi "indie" vengono sviluppati da un singolo programmatore, come accadeva negli Anni '80, mentre altri nascono dalla collaborazione (a volte addirittura attraverso Internet) di intraprendenti appassionati. Salendo di un livello, troviamo degli studi indipendenti più strutturati, che devono la propria definizione principalmente al fatto che non sono affiliati a nessuna casa di produzione: solitamente si tratta di gruppi piccoli (come per esempio Introversion Software, composta da una decina di membri), ma abbastanza organizzati da inserirsi nei circuiti ufficiali e da raggiungere il grande pubblico.

Le regole del marketing e lo sviluppo cambiano completamente, quando si parla di giochi "free to play" come *Battlefield Heroes*.

Secondo le esigenze, gli sviluppatori devono stare molto attenti a dosare il sangue e le scene violente presenti nei loro giochi. A volte, infatti, una classificazione di 18+ non è accettabile.

"Il documento di game design diventa, a tutti gli effetti, la bibbia dello sviluppo del progetto"

prima stesura diventerà, a tutti gli effetti, la bibbia dello sviluppo del progetto in questione.

### TERZA FASE – IL DOCUMENTO DI GAME DESIGN

Al termine della fase di studio, viene redatto il documento di game design, che affronta nel dettaglio tutti gli aspetti del gioco. All'inizio è uno scheletro del progetto, che ne spiega la struttura e la filosofia, e delinea le modalità principali. Durante lo sviluppo, il documento diventa sempre più preciso, e arriva a descrivere nel dettaglio persino la struttura dei menu. Conterrà tutti gli elementi di "giocabilità" per ogni livello e fornirà a level designer, coder e grafici tutto ciò di cui hanno bisogno per lavorare al meglio.
Secondo i casi, il documento di game design può subire svariate modifiche in corsa, come l'aggiunta o la rimozione di alcune modalità o funzionalità. Suddette modifiche sono ricopnducibili a tanti motivi diversi, come il feedback del reparto di testing (che in questa fase esegue prove mirate su indicazione dei programmatori e dei designer), l'insorgere di difficoltà tecniche o anche la mancanza di tempo. Capita spesso che alcune funzioni vengano rimosse all'ultimo perché non soddisfano appieno, o magari perché avrebbero bisogno di troppo lavoro in più per essere

■ Alcuni giochi, specialmente i MMORPG, hanno bisogno di comunità online. Sono un ottimo modo per tenere d'occhio i pareri e le esigenze dei fan, ma vanno curate da moderatori a tempo pieno.

■ Lo sviluppo di un MMORPG come *World of Warcraft* non finisce mai: bisogna tenere vivo l'interesse della community e creare sempre nuovi eventi e contenuti.

## FOCUS GROUP

Durante varie fasi dello sviluppo, per capire meglio i gusti del pubblico e modificare il gioco di conseguenza, si ricorre ai focus group. Si radunano alcuni gruppi di persone, solitamente appartenenti al target cui mira il produttore, e gli si sottopongono delle versioni del gioco (secondo il momento, potrebbero essere dei prototipi creati ad hoc, oppure delle versioni non definitive del codice). Si osserva come il campione in esame si rapporta con il gioco, e si raccolgono preziose informazioni. Si può scoprire, per esempio, che il sistema di controllo è troppo ostico, oppure si ricevono suggerimenti per nuove funzioni o modalità. I focus group sono una risorsa preziosa e possono essere utilizzati più volte in varie fasi dello sviluppo.

Vi piacerebbe partecipare ai focus group e ai playtest di Milestone? Visitate il sito ufficiale: **www.milestone.it/ita/Playtesting/Playtesting.shtml**

implementate a dovere. A volte, queste funzioni finiscono nel dimenticatoio, mentre in altri casi vengono messe scrupolosamente da parte per i progetti futuri.

## QUARTA FASE – IL PROTOTIPO

Il primo risultato "concreto" dello sviluppo è un prototipo. Si tratta, in buona sostanza, di una dimostrazione che il sistema progettato funziona (la cosiddetta proof of concept).

Secondo le necessità può venire mostrato al publisher, alle fiere specializzate e, in rari casi, anche alla stampa. I ragazzi di Milestone ci hanno portato come esempio il prototipo realizzato qualche tempo fa per *SBK 09*. Conteneva semplicemente una moto su una pista, ma era una buona indicazione delle potenzialità del prodotto. Girava sul nuovo motore grafico, implementava la fisica "quasi definitiva" ed era completamente giocabile.
Il discorso dei prototipi, in alcuni casi, si applica anche ad altre fasi dello sviluppo. In alcune grandi aziende, infatti, il reparto R&D (Research and Development, ossia Ricerca e Sviluppo) ha abbastanza risorse per lavorare su dei progetti non commissionati dalle sfere più alte.
Di conseguenza, pur seguendo un preciso tema, come per esempio "giochi che sfruttano i sensori di movimento", capita che si creino svariati prototipi diversi: la loro funzione non è quella di provare il funzionamento di un gioco, bensì di valutare alcune idee. Capita che alcuni prototipi vengano accorpati e implementati in altri progetti, o che addirittura vengano poi sviluppati più a fondo e diventino un gioco a tutti gli effetti.

## QUINTA FASE – L'ALPHA

Dopo il prototipo, il traguardo successivo dello sviluppo è la versione Alpha. È giocabile dall'inizio alla fine e contiene tutte le funzioni del prodotto finito.
Il processo di traduzione si è quasi concluso e, di

## IL MARKETING

Sin dalle prime fasi del progetto, la macchina del marketing si muove a pieno regime. Chi se ne occupa, pur non avendo a che fare direttamente con lo sviluppo, rimane in stretto contatto con il team fino all'arrivo sugli scaffali. Interviene in fase di progettazione nel caso si miri a un rating PEGI preciso, e fa di tutto perché il prodotto su cui gli studi stanno lavorando duramente raggiunga il suo pubblico. Per farlo si mostra il gioco alla stampa, si pubblicano immagini, si investe in pubblicità, si diffondono demo giocabili. Tutto questo, naturalmente, necessita del supporto degli sviluppatori, che devono fare in modo d'intrecciare le loro scadenze a quelle richieste dal marketing.

Creare un gioco richiede molta organizzazione e la collaborazione di tutti i reparti dello studio. Il mondo dei videogiochi è pieno di storie di sviluppi travagliati, come quella di John Romero e del suo *Daikatana*.

Sviluppare un gioco su più piattaforme contemporaneamente richiede molte risorse e un ulteriore sforzo organizzativo.

"Il test linguistico va svolto per ogni idioma, e necessita di un alto livello d'attenzione"

conseguenza, sono implementati i testi di tutte le lingue previste. Mancano ancora molti dettagli grafici, siano essi effetti da applicare o texture provvisorie da sostituire, ma l'idea originale dei game designer ha finalmente assunto una forma compiuta. Seguendo le esigenze del reparto che si occupa di marketing e di promozione, c'è la possibilità che la versione Alpha venga mostrata ai giornalisti o alle fiere di settore, come per esempio l'E3.

### SESTA FASE – IL TESTING

Il reparto testing ha molti ruoli durante lo sviluppo del gioco. Sin dall'inizio viene coinvolto per provare alcune funzioni su codici provvisori (collaudando, per esempio, la stabilità del multiplayer online), e dà dei feedback mirati sulla curva di difficoltà e sulla struttura dei livelli. Una volta che si è giunti alla fase Alpha, però, i tester lavorano a pieno regime per scovare i bug e identificare le aree che hanno bisogno di lavoro aggiuntivo. Anche se ormai il gioco è quasi completo, c'è la possibilità di apportare modifiche importanti e si dedica molto tempo alla taratura delle molteplici variabili presenti in un gioco: è consentito rifinire alcuni dettagli del sistema di controllo, ammorbidire il livello di difficoltà e lavorare di fino sui particolari più tecnici (come, per esempio, il motore fisico). I risultati di questa sessione di testing consentono ai programmatori di creare la prima beta del gioco.

In alcuni giochi, per ottenere animazioni più realistiche, si ricorre a sofisticati sistemi di motion capture.

## QUESTIONI LEGALI

L'aspetto legale dello sviluppo di un videogioco è più complicato di quanto si pensi. Innanzitutto, bisogna accertarsi che alcuni elementi del gioco non possano scatenare cause da parte di terzi: questo potrebbe succedere, per esempio, se un personaggio ricordasse troppo da vicino una persona realmente esistente, che potrebbe ritenersi offesa dal prodotto o pretendere dei diritti d'immagine. Poi, nel caso di utilizzo di una licenza ufficiale, si deve fare attenzione a riprodurla fedelmente e a utilizzarla secondo i termini del contratto (Disney, per esempio, si offenderebbe se Topolino venisse utilizzato come protagonista di *GTA*). Secondo il tipo di gioco sviluppato, bisogna evitare che violi le leggi dei paesi in cui verrà pubblicato: la Germania, nota per le sue regole severe inerenti ai videogiochi, proibisce la pubblicazione di titoli che contengano svastiche fuori dal loro contesto storico, e colpisce duramente i giochi più violenti. Per questo, in alcuni casi, si arriva addirittura a creare diverse edizioni dello stesso titolo, censurate per essere meglio accettate in alcuni paesi. Le questioni legali coinvolgono anche i cosiddetti "legal text", ossia quegli incomprensibili muri di testo che appaiono all'inizio di alcuni giochi: contengono spiegazioni dettagliate sui copyright e dicono con precisione se sono state utilizzate tecnologie non proprietarie (e dunque concesse in licenza) o dei software di connessione tra applicazioni diverse (middleware).

Il tempo che si ha a disposizione per sviluppare un gioco è una variabile importante. Alcuni team devono sottostare a scadenze molto strette, ma altri, come Blizzard, possono concedersi il lusso di fare le cose con più calma.

## SETTIMA FASE – LA BETA

La creazione della versione Beta è uno degli ultimi traguardi dello sviluppo. In questa fase, il gioco è completo al 100%, contiene tutti i dati finalizzati ed è stato tarato con precisione grazie alle fatiche dei tester. Incorpora i testi in tutte le lingue, non contiene texture provvisorie e, nonostante qualche inevitabile bug, si gioca senza problemi dall'inizio alla fine. Inoltre, vengono applicati gli effetti grafici e tutte le finezze tecniche che, per qualunque motivo, non erano presenti nell'Alpha.

Un gioco in Beta, dunque, è quasi ultimato, ed è estremamente simile a quello che sarà poi il prodotto finito. Il "quasi" che abbiamo usato, però, è l'incubo di ogni sviluppatore. Sono infatti necessarie tante altre sessioni di testing, fondamentali per la rimozione degli ultimi bug e per verificare che alcune importanti regole (di cui parleremo più avanti) siano rispettate.

## OTTAVA FASE – IL DEBUG

Una volta che la Beta è pronta, si impongono molte altre sessioni di prova, seguite dalla rimozione dei bug riscontrati. Quello che molti non sanno, però, è che esistono vari tipi di testing.

In fase di debug, innanzitutto, si fa del testing funzionale: serve a controllare che non ci siano problemi che ostacolano l'esperienza di gioco o che, addirittura, la rendono impossibile. Per esempio, può capitare che, in determinate condizioni, sia impossibile raccogliere un oggetto necessario a risolvere un enigma, e che sia necessario ricaricare una posizione precedente per proseguire. Badate, abbiamo utilizzato un esempio un po' eccessivo per rendere l'idea della natura di un bug funzionale, ma tenete presente che, salvo rari casi, errori simili vengono individuati ed eliminati prima della fase Beta.
Dopo aver verificato che gli ingranaggi del

## LICENZA DI SVILUPPARE

Sviluppare un gioco basato su una licenza dà tanti vantaggi, ma comporta anche molti rischi. Innanzitutto, esistono licenze di vari tipi: sportive, come quella di *SBK 09* (che riguarda nomi, sponsor e immagini del campionato Superbike), cinematografiche, come per esempio "Ghostbusters", o riguardanti altri aspetti del mondo dell'intrattenimento, quali giocattoli o programmi televisivi. Una licenza pone alcuni paletti alla libertà del team di sviluppo, che è a tutti gli effetti costretto a rispettarne gli aspetti fondamentali, ma fornisce anche delle preziose risorse. Per esempio, i ragazzi di Milestone hanno ricevuto i dati dei tracciati del campionato, risparmiando tempo e ottenendo un risultato più fedele alla realtà. In altri casi, come i videogiochi tratti da film d'animazione, i depositari della licenza forniscono agli studi modelli 3D e materiali grafici, alleggerendo alcune fasi lavorative. Inoltre, un prodotto su licenza gode di molta pubblicità extra, data anche solo dal fatto che sulla scatola c'è un nome, un'immagine o un volto noto.

## PROGRAMMARE LE I.A.

La qualità dell'Intelligenza Artificiale è di vitale importanza durante lo sviluppo di un gioco, e spesso rappresenta una grande sfida per i programmatori. Per capirne le problematiche ci siamo fatti spiegare come è stata creata quella dei corridori di *SBK 09*.
Ci è stato spiegato che le due caratteristiche fondamentali di una I.A. sono la percezione del mondo di gioco e la reazione. Inizialmente, per addestrare i piloti digitali, li si faceva correre per ore e ore (con decine di computer rete, che lavoravano per notti intere) fino a che non imparavano a stare in pista, correggendo giro dopo giro il dosaggio di freni e acceleratore. Naturalmente, per evitare che i centauri andassero in giro per i fatti loro, il game designer ha disegnato per ogni pista una "spline", ossia una linea che indica la traiettoria ottimale da adottare. Questo metodo, però, era troppo pesante dal punto di vista computazionale, e si rivelava poco pratico anche per motivi logistici (bastava che venisse spostato il cordolo in una pista per mandare all'aria ore di simulazioni). Di conseguenza, pur mantenendo le sessioni d'addestramento, si sono fornite alla I.A. delle indicazioni di massima sulla velocità da adottare nei passaggi più complessi, riducendo di gran lunga i tempi di calcolo. Ma le sfide di programmazione non finiscono qui, anche perché dopo aver dato alla I.A. gli strumenti per agire alla perfezione, bisogna insegnarle a sbagliare come un essere umano e a collaborare con le altre intelligenze, artificiali e non.

"La versione Alpha è il primo codice giocabile dall'inizio alla fine"

gioco girano per il verso giusto, si passa al testing linguistico. I bug linguistici possono essere accenti che mancano (per la mancata implementazione di alcuni caratteri speciali), errori di ortografia o, nei casi peggiori, traduzioni errate. Il test linguistico va svolto per ogni idioma e necessita di un alto livello di attenzione, anche perché, in caso di titoli doppiati, richiede di fare attenzione al parlato, controllando che i sottotitoli corrispondano esattamente all'audio.

Per finire, bisogna accertarsi che il gioco rispetti le regole delle varie piattaforme. Sia che si parli di Games for Windows, Xbox 360, PS3 o Wii, ci sono fior di glossari da seguire alla lettera e liste di messaggi standard da impiegare in varie occasioni. Questi dettagli, spesso, non vengono notati da noi videogiocatori, ma richiedono una precisione svizzera e una pazienza certosina. Il bello è che, a volte, basta un solo piccolo errore per vedere rifiutata la "submission"...

### NONA FASE – LA SUBMISSION

Il gioco è finito, ed è stato testato e ritestato. Ogni membro del team ha fatto i salti mortali per sistemare i più piccoli dettagli e il codice, in teoria, potrebbe essere pronto per gli scaffali. Eppure, prima bisogna superare la temuta prova della submission.

Il gioco finito deve essere sottoposto alla casa di produzione (che, comunque, ha seguito varie fasi dello sviluppo) e, per i giochi console, anche al cosiddetto manufacturer (Sony,

I giochi che richiedono periferiche esterne, come *Guitar Hero*, presentano problematiche aggiuntive, che riguardano la progettazione e i costi di produzione dell'hardware.

Sviluppare un motore grafico all'avanguardia, come quello di id Software per *Rage*, è un enorme investimento, che può dare grandi vantaggi strategici ed economici.

## COME SI ENTRA NEL MONDO DELLO SVILUPPO

Che Milestone stia cercando proprio te? Scoprilo visitando il sito ufficiale: **www.milestone.it/ita/Job/job.shtml**

Capita spesso che voi lettori ci scriviate chiedendoci consigli su come entrare nel mondo dei videogiochi e dello sviluppo. Per questo, abbiamo posto la seguente domanda a tutti gli sviluppatori che abbiamo intervistato in Milestone: "Come sei arrivato a fare questo lavoro?" A prescindere dall'area di competenza, che naturalmente varia secondo l'incarico, abbiamo ottenuto delle risposte molto coerenti tra loro. Nessuno ci ha detto di aver frequentato corsi specifici o ottenuto lauree direttamente collegate ai videogiochi: i grafici e gli artisti, prevedibilmente, hanno frequentato scuole d'arte e di design, mentre per gli altri mestieri il fattore scuola veniva citato solo marginalmente. Tutti, invece, ci hanno parlato di passione e intraprendenza. I game designer hanno suggerito di addestrarsi e di farsi le ossa creando dei videogiochi da soli (anche utilizzando software come Game Maker), e i programmatori ci hanno raccontato dei loro pomeriggi passati a programmare e smanettare con i loro PC. Tutti hanno consigliato di tenere d'occhio i siti degli sviluppatori, che spesso elencano le posizioni disponibili, e di controllare i requisiti dei curricula. Da lì in poi, bisogna rimboccarsi le maniche, bussare a tante porte e avere, come in tutto, un pizzico di fortuna.

## TRADUZIONE

La traduzione di un gioco è un processo complesso. Gli sviluppatori devono coordinarsi con i team di traduttori, mandando loro i testi e gli eventuali aggiornamenti. Per le tempistiche legate alla pubblicazione di un gioco, inoltre, i testi vengono creati e tradotti prima della fase Alpha. Quindi, di fatto, chi si trova a tradurre le varie righe non può aver visto il gioco in movimento. Sta agli sviluppatori il compito di permettere ai traduttori di lavorare al meglio, rispondendo tempestivamente alle domande e fornendo materiali grafici di riferimento. In giochi contenenti terminologie tecniche e complicate, inoltre, è opportuno verificare la preparazione dei traduttori e fornire loro gli strumenti per lavorare al meglio: per esempio, per *SBK 09*, è stato creato un corposo glossario con la traduzione dei termini più frequenti e importanti.

Microsoft e Nintendo). È qui che si scopre se, in fase di testing, sono sfuggite delle violazioni ai glossari o alle linee guida ufficiali: in quei casi, è possibile che la submission venga rifiutata e, di conseguenza, che si renda necessario un altro passaggio di testing e di debug.

Superata la submission, il gioco viene valutato e certificato dai vari enti come il PEGI e l'ESRB, che in base ai contenuti stabiliscono il pubblico più adatto e determinano se vietarlo ai minori di 18 anni. La classificazione dettata da questi enti, in alcuni casi, è un traguardo che viene stabilito già in fase di progettazione. Per ragioni di marketing, per esempio, alcuni publisher preferiscono evitare il fatidico 18+ sulla scatola (che in certi paesi comporta limitazioni ben più severe di quelle che vediamo in Italia): di conseguenza, gli sviluppatori dovranno concepire il loro gioco evitando che contenga scene troppo violente, riferimenti alle droghe e al sesso, e così via.

In questa fase, vengono anche creati i demo per le varie piattaforme, che devono a loro volta superare la submission ed essere valutati da PEGI e soci. Da qui in poi, lo sviluppo vero e proprio si conclude ed entra in gioco il publisher, che si occuperà della pubblicazione e della promozione del prodotto finito.

### DECIMA FASE – L'ARCHIVIO

Ora che il gioco è finito, tutti si impegnano a "rimettere ordine". Gli elementi del progetto vengono archiviati con precisione e il codice viene riordinato e ripulito per usi futuri. Potrebbe essere necessario riprendere il materiale per un seguito, o magari alcune delle tecnologie impiegate finiranno per tornare utili in un altro titolo. Il fatto è che un videogioco contiene una mole incredibile di dati e perché sia accessibile anche a distanza di mesi o anni, è di vitale importanza che tutto venga archiviato con cura e pazienza.

Armato di benchmark e di giganteschi dissipatori, Alberto "Pape" Falchi seziona e analizza nel dettaglio le caratteristiche più nascoste dell'hardware per giocare. Se avete domande e suggerimenti da sottoporre al Pape redazionale, l'indirizzo e-mail è: **albertofalchi@sprea.it**

# Hard WARE

## LINGUAGGIO MACCHINA

**Router, case, tastiere e accessori: questo mese, le pagine hardware di GMC sentono la mancanza di nuove schede grafiche, ma già dal prossimo numero avremo qualche nuovo esemplare di fascia media da valutare. Nel frattempo, c'è comunque di che lustrarsi gli occhi. La tastiera G19, in particolare, ha scaldato gli animi della redazione grazie alla bellezza del suo piccolo display multifunzione.**

# VALVE FARÀ DIMENTICARE LE DRM?

**LE DRM, ovvero le protezioni antipirateria che impongono un numero limitato di attivazioni online per un gioco, sono la croce di molti utenti onesti.**

Le ultime incarnazioni di Securom e simili sono meno invasive che in passato, ma siamo ancora lontani dall'obiettivo finale, che vedrebbe i produttori felici per aver protetto i propri investimenti e i giocatori non infastiditi dagli effetti collaterali di un sistema di sicurezza. A oggi, molti titoli necessitano di un'attivazione online, ma limitano il numero di possibili utilizzi contemporanei a cinque. Se si installa il gioco su un sesto computer, bisogna revocare una delle precedenti attivazioni, così come, quando si è costretti a formattare, è necessario perdere qualche minuto per recuperare l'attivazione "bruciata". Ciò accade non solo per le versioni inscatolate dei videogiochi, bensì anche per quelli acquistati tramite Digital Delivery via Steam.
Ma il futuro potrebbe essere roseo: Valve ha infatti annunciato la nuova versione di Steamworks, un sistema dedicato agli sviluppatori che potrebbe rendere obsoleto il concetto di protezione così come lo conosciamo. Non si tratta di nulla di particolarmente nuovo, bensì dell'apertura anche ad altri produttori dell'eccellente protezione legata ai giochi Valve, come *Half-Life 2*, *Portal* e *Left 4 Dead*. Un sistema molto sicuro, basato su criptazione forte e su eseguibili generati in tempo reale e legati alla configurazione del computer. In parole povere, il giocatore dotato di account valido è libero di scaricare i giochi su quanti PC vuole, avendo la certezza di vederli funzionare ovunque senza limitazioni e di poter sempre accedere ai fondamentali aggiornamenti, che siano patch o nuove mappe.

"Valve ha annunciato un sistema che potrebbe rendere obsoleto il concetto di DRM"

Questo approccio non fermerà i pirati più convinti (come del resto non li fermano Securom o altri metodi), ma renderà loro la vita più difficile: infatti, se anche qualcuno riuscisse a scavalcare la protezione del prodotto, non potrebbe godere degli aggiornamenti e, soprattutto, non potrebbe sfruttare lo splendido sistema di matchmaking che caratterizza i prodotti Valve. Un approccio molto simile, sebbene decisamente più aperto, a quello di Xbox Live!, che in ambito console si è rivelato vincente. Certo, in Rete si trovano giochi piratati per Xbox 360, ma chi li usa rischia di vedere bandita la sua console dal servizio Live, ed è impossibilitato a sfruttare le modalità online. Non stupisce, di conseguenza, che le vendite dei giochi Xbox 360 risentano poco della pirateria e si spera che ciò possa finalmente accadere anche in ambito PC.

Rimane da capire quante case accetteranno la proposta di Steam e quante altre preferiranno, invece, affidarsi a metodi personalizzati. Di sicuro, i giocatori apprezzerebbero un'apertura verso questa caratteristica, che fino a oggi ha funzionato alla grande per Valve e i suoi clienti.

Nonostante lo scetticismo iniziale di alcuni, la piattaforma Steam si è rivelata una scommessa vincente.

# LOGITECH G19

- **Produttore:** Logitech
- **Distributore:** Logitech
- **Internet:** www.logitech.com
- **Prezzo:** € 199

**LA serie G di periferiche Logitech, quella indirizzata agli appassionati di videogioco, ha riscosso un ottimo successo.**

La tastiera G15 è diventata un punto di riferimento, principalmente grazie a quel piccolo display che – sebbene inizialmente considerato un inutile orpello – si è dimostrato comodo in parecchie occasioni. Gli appassionati, infatti, ci hanno messo ben poco a realizzare plugin per i giochi più disparati, dall'onnipresente *World of Warcraft* alle simulazioni di guida più tecniche, come *rFactor*.

La G19 vuole superare il successo della G15 e, incredibilmente, ci riesce! L'ergonomia è la medesima (sempre che amiate i tasti leggermente più piccoli della media e con una corsa lunga), ma è stata leggermente modificata la disposizione dei tasti aggiuntivi. I pulsanti per le macro sul lato sinistro sono 12 invece che 18, e sono disposti su solo due file. A ognuno possono essere associate tre differenti funzioni, facilmente accessibili tramite i bottoni sulla parte superiore. La sezione dei controlli multimediali è stata invece spostata sul lato destro, sopra il tastierino numerico, e arricchita da una generosa rotellina che si rivela particolarmente comoda per alzare e abbassare il volume.

Naturalmente, la parte del leone la fa il nuovo schermo LCD, uno splendido modello a colori dalla risoluzione di 320x240. La resa a video è fenomenale, nonostante le dimensioni, ma ciò che abbiamo apprezzato maggiormente è la sua incredibile versatilità: oltre ai plug-in specifici per i giochi (che di certo non scarseggiano), il display si rivela eccellente per visualizzare i feed RSS dei siti preferiti, il carico di lavoro di CPU e RAM, e addirittura video presenti sul disco e quelli di YouTube. Il tutto indipendentemente dal monitor del computer e controllato tramite pochi, ma comodi pulsanti funzione sulla tastiera.

La lista delle peculiarità non finisce qui: sono anche presenti due porte USB, che fanno sempre comodo per mouse, chiavette USB, cuffie e via dicendo. Infine, un piccolo selettore permette di disabilitare il tasto Windows mentre si gioca.

Difetti? Non ne abbiamo visti, anche se un paio di peculiarità potrebbero non incontrare il favore di tutti. La prima è la necessità di alimentare la G19, il che vuol dire aggiungere altri cavi a postazioni presumibilmente già affollate di fili. La seconda è il prezzo, non alla portata di tutte le tasche, ma giustificato dalla tecnologia inserita in questa splendida tastiera.

Secondo il profilo selezionato, il colore della retroilluminazione varierà fra le cinque differenti tonalità.

**La G19 è la tastiera più indicata per il giocatore esigente, ma si dimostra ottima anche per l'utilizzo generico, considerata la versatilità del display. Se potete permettervela, non lasciatela sullo scaffale del negozio.**

**9**

## Tech News

Tutto quello che volevate sapere sulle nuove tecnologie e non avete mai osato chiedere...

### OTTAVO ESPLORATORE

Microsoft ha pubblicato l'ottava incarnazione di Internet Explorer, ora disponibile nelle versioni compatibili con le edizioni a 32 e 64 bit di Vista e XP. IE8 affianca, a una maggiore compatibilità con le pagine html più complesse, un filtro antiphishing migliorato e automaticamente aggiornabile online, nonché una novità chiamata Acceleratori. Questi ultimi permettono di tradurre testo, visualizzare mappe e approfondire argomenti consultando, con un solo colpo di mouse, i motori di ricerca preferiti dall'utente, che può scegliere tra Yahoo!, Google Maps, Live Search, Wikipedia e molti altri. Altra innovazione di rilievo sono le Web Slice che, una volta supportate dai siti più importanti, permetteranno di tenere sott'occhio news, aste online e social network da un menu condensato nella barra preferiti. IE 8 è disponibile all'indirizzo **www.microsoft.it** e la sua installazione non inficia il funzionamento di altri browser già presenti nel sistema.

### ADDIO IBRIDO

La funzionalità HybridPower, capace di ridurre i consumi energetici dei PC in fase di visualizzazione di semplici schermate 2D, è scomparsa dai piani futuri di NVIDIA. Annunciata contemporaneamente al lancio della piattaforma 780a SLI, tale tecnologia permetteva una disattivazione automatica della GPU in favore dell'IGP integrato nella scheda madre, ma secondo l'azienda californiana tale tecnica è diventata superflua in ambito desktop, dove le VGA discrete riescono a contenere autonomamente le proprie richieste elettriche in assenza di applicazioni 3D. Una versione modificata di HybridPower continuerà, però, a trovare posto nei notebook.

# CM STORM SNIPER

- **Produttore:** Coolermaster
- **Distributore:** Coolermaster
- **Internet:** www.coolermaster.com
- **Prezzo:** € 149

**IL nuovo case di Coolermaster, come facilmente intuibile, è dedicato ai giocatori. Questo significa tanta attenzione per i particolari come il raffreddamento delle componenti, la possibilità di montare il PC senza l'ausilio di strumenti e anche quella di modificare al volo la velocità delle ventole, in modo da conciliare le esigenze di raffreddamento estreme (quando si gioca) con i momenti di pace (quando l'hardware non è spinto al massimo dagli ultimi motori 3D).**

Di contro, è difficile spendere buone parole sulla sua estetica: se ci tenete allo stile, potete smettere pure di leggere la nostra prova. Di contro, se vi interessano le prestazioni e l'ergonomia, lo Sniper si difende bene. Tutto è studiato per semplificare la vita al giocatore esigente e nulla è lasciato al caso. Per fare un esempio, un foglio di carta nell'alloggiamento della motherboard segnala quali siano le viti da inserire secondo il formato (ATX o mini-ATX), velocizzando notevolmente le operazioni ed evitando errori. Sebbene la sede della scheda madre non sia estraibile, poi, l'installazione dei dissipatori per le CPU è facilissima, anche nel caso di modelli che richiedono d'infilare spessori sul lato posteriore della motherboard: la sezione che accoglie il processore è infatti "bucata", accessibile anche dall'altro lato, a vantaggio della semplicità di installazione.

> "Le ventole sono poche, ma incredibilmente efficienti"

L'alimentatore, come ormai in tutti i prodotti dedicati ai giocatori, può essere posizionato solo sulla parte bassa, che di conseguenza è forata e caratterizzata da un filtro facilmente estraibile, in modo da semplificarne la pulizia. Per quanto concerne il raffreddamento, le ventole presenti sono poche, ma notevolmente efficienti. Si parla di ben due esemplari da 20 centimetri di diametro, la prima in aspirazione sul frontale e la seconda che espelle l'aria dalla parte alta. A queste si aggiunge un modello standard da 12 centimetri sul posteriore, e non manca la predisposizione per una quarta da posizionare sul lato basso del case. Tutte le ventole possono essere controllate in tempo reale grazie a un'enorme manopola presente sul lato frontale. Ben fatto l'alloggiamento per gli hard disk, un generoso cestello in grado di ospitare ben cinque unità, facilmente inseribili ed estraibili in pochi istanti.

Si tratta, insomma, di un prodotto valido, studiato in ogni dettaglio, ergonomico e anche decisamente resistente, peculiarità che renderà felici i frequentatori di LAN Party. Certo, non farà un figurone nello studio con la scrivania in radica, ma non si può pretendere tutto. Interessante il prezzo, leggermente inferiore alla media delle unità dedicate ai giocatori.

La manopola consente di variare istantaneamente il regime di rotazione delle generose ventole.

**Esteticamente poco apprezzabile, è comodo da trasportare e perfetto per chi cambia componenti hardware come fossero calzini, grazie ai tanti accorgimenti studiati per facilitare l'installazione delle periferiche.** **8**

## Tech News

*Tutto quello che volevate sapere sulle nuove tecnologie e non avete mai osato chiedere...*

### NUOVA AMMIRAGLIA

Le schede Radeon 4890 sono ormai prossime a raggiungere il mercato e hanno iniziato a comparire nei listini dei negozi online più attenti alle novità. Alla base delle nuove arrivate c'è la GPU RV790, operante a una frequenza di 850 MHz e collegata a 1 GB di GDDR5 a 3,9 GHz, ovvero, rispettivamente, 100 e 300 MHz in più rispetto alle 4870. Le prime immagini ufficiali mostrano un dissipatore a doppio slot del tutto simile a quello delle progenitrici, con un'alimentazione doppia a 6 pin nel lato posteriore della scheda, che dovrebbe essere proposta a un prezzo di poco inferiore ai 250 euro.

### SHUTTLE INTEGRATO

Continuano gli annunci riguardanti PC integranti tutto l'hardware all'interno del display, in pieno stile iMac. L'ultimo arrivato, su questo fronte, è lo Shuttle X50, che in un unico chassis integra LCD touchscreen, Atom 330 dual core, 1 GB di DDR2 e hard disk SATA da 160 gb e 5400 RPM. Le attività di comunicazione sono assicurate da un controller wireless 802.11b/g/n, da una webcam da 1,3 Mpixel e dall'immancabile interfaccia Gb Ethernet. Caratteristica unica dello Shuttle X50, rispetto ad altri prodotti di questo tipo, è la possibilità di trasformare la base d'appoggio posteriore in una maniglia da trasporto. Nel retro dello chassis non manca, comunque, un sistema di aggancio VESA da parete.

# LOGITECH G13 ADVANCED GAMEBOARD

- **Produttore:** Logitech
- **Distributore:** Logitech
- **Internet:** www.logitech.com
- **Prezzo:** € 89,90

**NON potete vivere senza tasti dedicati alle macro? Avete la necessità di un piccolo display e di una tastiera programmabile, ma non volete cambiare lo strumento cui siete ormai affezionati?**

Il G13 potrebbe fare per voi. È un'unità collegabile tramite USB che comprende ben 25 pulsanti programmabili a piacimento e un minuscolo stick, eccellente per muoversi all'interno dei menu. Non può mancare un display, in questo caso un modello in bianco e nero caratterizzato da una risoluzione di 160x43 pixel. Niente a che vedere con quello integrato nella G19, ma simile a quello della vecchia G15. Non appena installata l'unità, è possibile sfruttarlo per visualizzare informazioni sul sistema (memoria libera, occupazione CPU, temperature e via dicendo) e visualizzare le news dei siti preferiti (a patto che supportino i feed RSS). Naturalmente, è consentito programmarlo a piacimento tramite lo SDK fornito a corredo, o limitarsi a scaricare i plug-in realizzati dagli appassionati. Fra i più gettonati, quello per *World of Warcraft*, un must per i fan del MMORPG di Blizzard, ma non mancano estensioni anche per titoli meno diffusi, come quella per *rFactor,* che vi darà comodo accesso ai dati telemetrici della vettura.

Il G13 è molto ergonomico e anche piacevole da vedere.

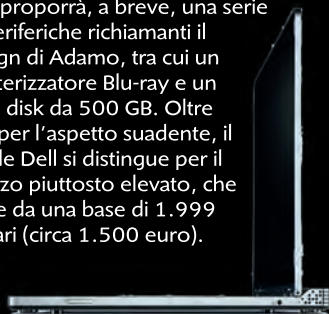
L'ergonomia del G13 è molto elevata, tanto che, anche dopo lunghe sessioni di gioco, non sentirete fastidio alla mano, che poggerà comodamente sulla morbida impugnatura antiscivolo. Intelligente l'idea di dotare l'Advanced Gameboard di un piccolo quantitativo di memoria, sufficiente per immagazzinare cinque profili. Così facendo, potrete sfruttare l'unità su qualsiasi PC, senza doverla configurare e senza installare alcun driver.
È un bell'oggetto, c'è poco da dire, e chi si diletta con gli RTS lo troverà sicuramente comodo, considerato che ci si possono programmare sopra tutte le macro immaginabili. Lo schermo è, comunque, il plus maggiormente interessante, dal momento che si rivela utile in svariate occasioni, sia durante le frenetiche sessioni di gioco, sia quando si usa il PC per lavorare – così da tenere d'occhio news, posta e i vari programmi di Instant Messaging, per non parlare del fenomeno del momento, Twitter. Resta il fatto che 90 euro non sono pochi, e spendendo un po' di più ci si porta a casa la G15. Quest'ultima ha le stesse identiche funzioni e "solo" 18 tasti programmabili invece di 25, ma può contare su un display di dimensioni generose, pur non essendo tanto ergonomica.

**"90 euro non sono pochi per questa unità"**

**Splendido il display, ma considerato il prezzo, forse conviene acquistare direttamente la buona vecchia tastiera G15. Si rivela un'unità molto ergonomica, anche se non adattissima ai mancini: lo stick, infatti, è sulla destra.**

**6½**

## L'ADAMO DI DELL

Dopo molti rinvii, Dell ha finalmente iniziato la commercializzazione di Adamo, un portatile dichiaratamente modellato sulle esigenze di chi bada al design. Adamo è sviluppato intorno a un singolo pezzo di alluminio, e integra uno schermo da 13,4 pollici, in formato 16:9, che ha l'aspetto di una perfetta lastra di vetro. Tutte le configurazioni disponibili utilizzano processori Core 2 dual core e SSD, in abbinamento alle immancabili connessioni Bluetooth 2.1 e Wi-Fi 802.11n. Dell proporrà, a breve, una serie di periferiche richiamanti il design di Adamo, tra cui un masterizzatore Blu-ray e un hard disk da 500 GB. Oltre che per l'aspetto suadente, il sottile Dell si distingue per il prezzo piuttosto elevato, che parte da una base di 1.999 dollari (circa 1.500 euro).

## EVGA SEGRETA

Nonostante il nome richiami chiaramente la produzione di schede video, EVGA sembra ormai riversare tutto il proprio talento nella creazione di schede madri specificatamente pensate per gli overclocker. La X58 SLI Classified si spinge ben oltre le specifiche tipicamente abbinate alla più potente piattaforma Intel: l'alimentazione a 10 fasi della CPU abbina, infatti, due connettori da 8 poli al classico connettore da 24, con il risultato di offrire un output totale pari a 600 watt. Una frequenza di switching di 1.333 MHz e 4 slot PCI-E 16x, volti ad assicurare il funzionamento di configurazioni a triplo SLI con una quarta GPU dedicata alla fisica, completano una scheda che punta a trovare posto nelle piattaforme di overclock da competizione. I partecipanti a queste ultime faranno certo buon uso dei contatti pensati per collegare il

# D-LINK DIR-855

- **Produttore:** D-Link
- **Distributore:** D-Link
- **Internet:** www.dlink.it
- **Prezzo:** € 239

**LE case degli appassionati di tecnologia sono sempre più ricche di gadget che si collegano a Internet.**

Se, sino a pochi anni fa, la connessione a Banda Larga era condivisa solo dai PC presenti nell'appartamento, lentamente si sono aggiunti sempre più strumenti che la richiedono. Dal telefono di Skype per il VOIP alle console (tutte quelle di questa generazione non solo prevedono la possibilità di connettersi, ma danno il meglio quando sono in Rete); dal Media Center al music server per la gestione della musica, senza dimenticare i cellulari e i lettori MP3 evoluti, come l'iPod Touch.

Il vecchio router dato in comodato d'uso dal gestore telefonico è ormai inadeguato a gestire tutta questa tecnologia, oltre a essere spesso limitato nelle funzionalità dal provider. A tale proposito, abbiamo voluto analizzare la nuova proposta di D-Link, azienda che ci aveva già stupito con l'eccellente DIR-655, dedicato ai giocatori più esigenti. Sebbene il modello 855 non sia espressamente dedicato a chi gioca, è basato sulla stessa tecnologia, e sfrutta la nuova versione del chip Atheros. La differenza principale consiste nella possibilità di sfruttare sia la banda a 2,4 GHz, sia quella a 5 GHz. Anche contemporaneamente!

Questo significa che, all'interno della vostra abitazione, sarete addirittura in grado di selezionare due punti d'accesso wireless differenti, ciascuno con le sue impostazioni di protezione. Potrete, dunque, avere un percorso dedicato per lo streaming dei filmati HD verso il vostro Media Center (usando idealmente la banda a 5 GHz) e per utilizzi VOIP, e un secondo per la semplice navigazione. O, come abbiamo preferito fare noi, potrete impostare un accesso con protezione WEP, limitato al Nintendo

> "Farà la felicità di qualsiasi appassionato di tecnologia"

DS, e un secondo con protezione forte per le altre macchine della rete interna. Interessante, inoltre, la facoltà di gestire alcuni accessi ospite, con meno privilegi rispetto agli altri, ottimi per garantire connessione agli amici che entrano in casa, senza necessariamente dovergli aprire interamente la rete.

Non mancano le fondamentali quattro porte compatibili con il protocollo Gigabit Ethernet per trasferire il più velocemente possibile i dati fra i computer collegati via cavo, così come sono presenti tutte le opzioni per gestire il QOS, Quality of Service, che consentono di dare la priorità alle applicazioni che richiedono una latenza molto bassa, come per l'appunto i videogiochi.

La porta USB sul retro dell'unità è impiegabile per collegare una stampante o un hard disk esterno, che verrà sfruttato come un NAS (Network Attached Storage). Splendido, infine, il display OLED che visualizza le informazioni sullo stato dell'unità.

Un prodotto eccellente, che farà la felicità di qualsiasi appassionato di tecnologia, ma che è anche caratterizzato da un prezzo a nostro avviso troppo elevato. Vero che offre qualcosa in più del predecessore Dir-655 e che si rivela migliore dell'altrettanto valido Sitecome Gaming Router testato su queste pagine mesi fa, ma le differenze non giustificano un prezzo quasi doppio.

Probabilmente, ciò che incide maggiormente sul costo è il display OLED, ma vale la pena di chiedersi se un briciolo di stile in più valga così tanti soldi.

Il display OLED fa la sua figura, ma contribuisce non poco a tenere alto il prezzo.

**Fra i migliori router sul mercato, se non il migliore in assoluto. Il prezzo è elevato e potrebbe allontanare più di un acquirente interessato. La possibilità di gestire due punti di accesso Wi-Fi separati è veramente molto comoda.**

**8½**

## Tech News

Tutto quello che volevate sapere sulle nuove tecnologie e non avete mai osato chiedere...

circuito stampato direttamente al voltimetro.

### BROWSER IN GARA

Futuremark, la software house scandinava produttrice del noto 3DMark, ha presentato la versione beta di PeaceKeeper, il primo benchmark dedicato esclusivamente ai browser. Scopo del software è verificate l'efficienza con cui questi programmi gestiscono il codice javascript che affolla, per esempio, i social network. Il benchmark può essere eseguito in modalità completamente online raggiungendo l'indirizzo **www.futuremark.com/peacekeeper**. I più curiosi saranno felici di sapere che le prime tre posizioni, quanto a velocità, sono attualmente occupate dalla beta 4 di Safari, da Chrome 1.0 e da Firefox 3.1.

### POTENZA SOLIDA

Per dimostrare i benefici apportati dall'utilizzo di dischi allo stato solido, al posto dei classici hard disk, Samsung ha creato un video promozionale chiamato SSD Awesomeness (meraviglia SSD) in cui sono ritratte le fasi di creazione di un sistema munito di 24 SSD configurati in modalità RAID 0. Per gestire tante unità, gli assemblatori hanno sfruttato una piattaforma Skulltrail arricchita di un controller Adaptec e 2 Core 2 Qx9775. I risultato è una macchina capace di aprire tutte le applicazioni di Office in 0,5 secondi o, in alternativa, 53 diversi programmi in 18 secondi. Altrettanto impressionanti sono l'istantanea cancellazione di 5,6 GB di file e la deframmentazione di 6 TeraByte in 3 secondi. Chi non ha 20.000 euro per riprodurre l'esperimento a casa può osservare il divertente filmato all'indirizzo **http://snipurl.com/eamjp**

### SIDEWIRELESS

Microsoft, quasi a voler contrastare l'arrivo del Razer Mamba, ha annunciato il

# ASUS M4A78T-E

- **Produttore:** Asus
- **Distributore:** Asus
- **Internet:** www.asus.com
- **Prezzo:** € 139

**I vecchi computer (e per vecchi intendiamo gli obsoleti 386 e 486) erano caratterizzati dal famoso tasto turbo, solitamente posto sul case, vicino al pulsante di accensione.**

In realtà, tale nome era fuorviante, dal momento che attivandolo il computer funzionava alla velocità nominale, mentre disattivandolo il processore veniva rallentato. Considerato che nessuno aveva intenzione di usare un PC più lento, tale pulsante è presto sparito dai computer. All'alba del 2009 riappare e, questa volta, fa veramente quello che promette, incrementando le frequenze di lavoro delle varie componenti per spremere un po' di potenza in più, naturalmente a scapito delle temperature.

Non è una novità assoluta, se consideriamo che da qualche tempo tutte le motherboard permettono di overclockare leggermente il PC in automatico, senza richiedere alcuna conoscenza all'utente, ma l'implementazione di Asus è particolare, considerando che si appoggia ancora a un vecchio tastino. Tale pulsante sarà quello di alimentazione: dopo aver installato il software, premendo "power", il PC non entrerà in standby, bensì girerà più velocemente.

Basta questo particolare per capire che la più recente proposta di Asus per quanto concerne il socket AM3 è predisposta all'overclocking estremo dei nuovi processori Phenom II. Se già avevamo ottenuto risultati notevoli con i Phenom II su slot AM2, con quelli AM3 i risultati vanno al di là delle più rosee aspettative, grazie anche al veloce controller della memoria che permette di spingersi, senza troppa fatica, vicino alla soglia dei 4 GHz.

SENZA COMPROMESSI GIOCHI PER IL MIO COMPUTER

Apparentemente anonima, questa scheda madre si rivela un concentrato di tecnologia.

La M4A78T-E sembrerebbe una scheda madre piuttosto anonima: non è caratterizzata da dissipatori enormi, né prevede la facile integrazione con un sistema a liquido. Anche i colori non sono quelli tipici dei prodotti dedicati agli smanettoni e risultano piuttosto sobri. Eppure, dietro il suo apparire semplice, è un prodotto decisamente interessante. Non solo per il tasto turbo, né per l'ormai solito sistema di alimentazione a 8+1 fasi, ma per il fatto che una volta interfacciata a un Phenom II su slot AM3, permette di spingerlo a livelli incredibili, anche facendo affidamento al solo raffreddamento ad aria. Se, insomma, non vi spaventate a overclockare (e, a meno di voler raggiungere livelli estremi, è un'operazione facile e praticamente priva di rischi), la piattaforma AMD è decisamente conveniente rispetto a Intel, per lo meno dal punto di vista del rapporto prezzo/prestazioni.

> "Non è dedicata solo agli overclocker"

Ma la motherboard in oggetto non è dedicata solo agli overclocker: include una GPU perfetta per gli Home Theater PC (supporta HDMI, accelerazione video HD e audio 7.1), è dotata della tecnologia Express Gate (per fare il boot in pochi secondi di un semplice sistema operativo, adeguato per navigare e ascoltare musica) ed è anche economica.

**Probabilmente, è la miglior scheda madre disponibile, se volete puntare su CPU AMD Phenom. Eccellente sia per realizzare potenti configurazioni da gioco, sia per più agili HTPC. Non è la più economica motherboard, ma il prezzo rimane competitivo.**

**9**

primo mouse wireless della famiglia SideWinder, dedicata ai videogiocatori. L'X8 utilizza una connessione radio a 2,4 GHz e un sensore BlueTrack capace di elaborare 13.000 FPS, ovvero un'accelerazione pari a 75G (equivalente a un movimento di 3 metri al secondo). L'autonomia ufficialmente dichiarata è di 30 ore, ma un'eventuale emergenza deathmatch è aggirabile utilizzando il cavo d'alimentazione accessorio. L'X8 dovrebbe essere nei negozi nel momento in cui leggete queste righe, a un prezzo di 90 euro.

### INTEL SBLOCCA!

Dopo che la notizia si è diffusa spontaneamente in tutti i forum dedicati all'overclock, Intel ha confermato che i suoi processori Core i7 920 e 940 sono muniti di alcuni moltiplicatori sbloccati. Più specificamente, entrambe le CPU consentono di modificare la velocità del bus QPI e le frequenze di funzionamento della RAM. Tale modifica alle specifiche originali è stata applicata, a detta di Intel, su richiesta di alcuni partner commerciali, presumibilmente i produttori di DDR3 a 1.600 e 1.800 MHz. L'unico i7 munito di moltiplicatore della frequenza interna sbloccato, però, continua a essere il 965 Extreme.

### MP3 HD

Thomson, nel tentativo di soddisfare la sete di fedeltà degli acquirenti di musica online, ha sviluppato un formato mp3 lossless, ovvero capace di ridurre le dimensioni delle canzoni senza peggiorarne

# TECHSOLO TC-200

- **Produttore:** Techsolo
- **Distributore:** Techsolo
- **Internet:** www.techsolo.it
- **Prezzo:** € 79

**LA realizzazione di un Home Theater PC, al giorno d'oggi, è un'operazione economica: basta una delle tante schede madri tuttofare, una CPU (un qualsiasi dual core) e un paio di GB di memoria, oltre a dischi fissi e ottici.**

Con meno di 400 euro, si riesce a comprare tutto l'occorrente, e si può risparmiare recuperando qualche pezzo (come il lettore DVD o l'hard disk) da un vecchio PC. Il problema è trovare un case che risulti funzionale, economico e piacevole da inserire in salotto. Di ottimi prodotti ne abbiamo visti molti, ma come prezzi erano tutti su livelli piuttosto elevati. Siamo quindi rimasti incuriositi dalla proposta di Techsolo, che a circa 80 euro offre uno chassis apparentemente piacevole alla vista e comprensivo anche di alimentatore da 350 Watt (insufficiente nel caso vogliate installare una potente GPU, ma perfetto per la visione di filmati e l'ascolto di musica).

L'unità è piccola, capace di accogliere solamente schede madri in formato micro-ATX, e il ridotto sviluppo in altezza consente l'installazione di sole periferiche low-profile. Considerati gli utilizzi cui è dedicato, e il fatto che ormai le schede audio e video sono integrate nelle motherboard, non ci appare una grande limitazione. Lo spazio all'interno non è molto generoso, ma è più che sufficiente per alloggiare un disco fisso e un lettore ottico. Purtroppo, Techsolo ha deciso di montare solamente una ventola nel TC-200, posizionata sotto il disco fisso, obbligando quindi gli acquirenti a inserire altre ventole vicino alla CPU, o a convivere con un computer particolarmente caldo.

Dalle immagini, il TC-200 appare splendido, ma non è tutto oro quel che luccica.

> "Manca il ricevitore a infrarossi"

Esteticamente parlando, il TC-200 non si presenta male: i materiali non sono fra i più nobili che abbiamo visto, ma la laccatura li fa apparire più pregiati. Andando ad analizzare meglio, però, si nota la poca cura per i particolari: basta analizzare lo sportellino del lettore DVD per capire che il congegno non durerà a lungo, anche se avete intenzione di trattarlo con i guanti. Manca poi un ricevitore infrarossi, scelta che ha permesso di contenere il prezzo, ma che obbliga a controllare il computer con mouse e tastiera wireless, o a dotarsi di un ricevitore esterno, andando un po' a vanificare la convenienza.

Se volete risparmiare all'osso, il TC-200 potrebbe rivelarsi interessante come proposta, ma tenete conto che siamo distanti da altre proposte che sono sì più onerose, ma anche decisamente meglio realizzate.

**Un'unità funzionale, ma realizzata in economia. Esteticamente appare meglio di quanto sia in realtà. L'assenza di ricevitore infrarossi è un limite da non poco. Oggettivamente, però, per 80 euro non si può pretendere di più.**

**6**

## Tech News

*Tutto quello che volevate sapere sulle nuove tecnologie e non avete mai osato chiedere...*

la qualità audio. Il formato MP3HD offre un vantaggio rispetto ad altre codifiche alternative: la piena retrocompatibilità con tutti i lettori attualmente in commercio, che possono riprodurre i brani codificati con il nuovo standard come se fossero normali MP3. Unico ostacolo alla diffusione del formato, capace di supportare bitrate compresi tra 500 e 900 Kbps (che si riflettono in brani di grandezza variabile da 18 a 26 MB), sono gli 1,25 dollari che Thomson desidera ottenere dalla vendita di ogni lettore capace di riprodurre l'MP3HD senza perdita di qualità.

### PLASMA RECORD

È di Bang & Olufsen, da sempre specializzata nella produzione di apparecchiature Hi-Fi di fascia alta, il BeoVision 4-103, un impressionante televisore al plasma caratterizzato da una diagonale di 103 pollici. Basato su un pannello Panasonic, già noto agli appassionati per la sua elevata fedeltà cromatica, il mastodontico BeoVision è munito di un sistema di calibrazione dei colori e della luminosità che entra in azione automaticamente ogni 120 ore. A ogni accensione, invece, la base motorizzata dello schermo spinge il pannello all'altezza degli occhi dell'osservatore, svelando due speaker posteriori altrimenti nascosti. Il peso dell'oggetto si avvicina a 500 Kg e i suoi consumi sfiorano 1,5 kW. L'acquirente tipo di questo "gadget da arredamento" non dovrebbe comunque avere problemi a pagare l'onerosa bolletta elettrica, visto che il suo prezzo di listino è di ben 100.000 euro. IVA esclusa.

# N85



Produttore: Nokia
Internet: www.nokia.it
Prezzo: € 427,31

**PIÙ compatto e sottile dell'N81 (telefono ancora oggi in testa alla "classifica" di GMC), l'N85 ne è il naturale successore e rappresenta uno dei terminali di punta della nuova generazione "N-Gage".**

Stiamo parlando di uno slide-up, un telefono che adotta, cioè, un'intelligente soluzione tecnica che permette di "nascondere" il tastierino numerico tenendo a portata di mano soltanto il jog-dial e i tasti dedicati al gioco. N85, insomma, riprende le stesse caratteristiche tecniche del predecessore, migliorandole in qualità (il display, in particolare, pur mantenendo la stessa risoluzione, è più grande – 2,6 pollici – e notevolmente più brillante) e in quantità: il nuovo terminale, per esempio, dispone di un ottimo GPS incorporato, di una fotocamera digitale da 5 Megapixel (N81 ne aveva solo 2) con ottica Zeiss, autofocus e flash allo xeno.

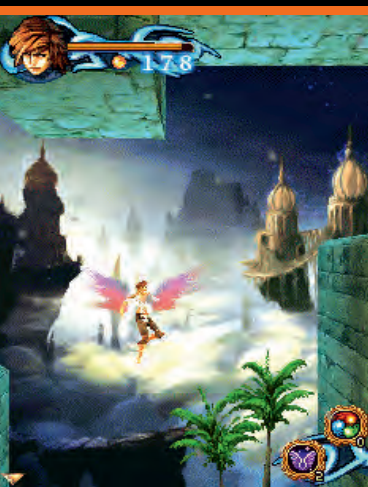
Per alimentare la nuova accessoristica suppletiva, Nokia ha inserito una batteria da 1200 mAh, sostituendo la "vecchia" da 1050. A piena carica, il telefono dimostra una buona autonomia, superando con tranquillità le due giornate intere, anche in condizioni di "superlavoro".

Da un punto di vista ludico, oltre al nuovo ampio e brillantissimo display, notevolmente migliorato soprattutto in condizioni di luce diurna, si può notare un perfezionamento di tipo ergonomico: pur con tutte le nuove funzioni, il telefono è più leggero e sottile, e, sottoposto ai tradizionali maltrattamenti di routine, non ha mostrato il minimo disturbo, anche nella meccanica di scorrimento della "slitta". Il sistema operativo utilizzato, naturalmente, è un Symbian 9.3 (edizione 3.2, la più recente). Il software è ottimo, ma forse pesante per l'hardware del terminale, che reagisce con un po' troppa lentezza al passaggio da un'applicazione all'altra. Resta inalterata, invece, la memoria da 8 GB, contenuta in una scheda MicroSD già compresa nella confezione.

**Ha un prezzo elevato per un'utenza giovane, ma è un concentrato di tecnologia ed è un'eccellente macchina da gioco.**

- Buona autonomia
- Buona ergonomia/display
- Costa troppo
- Software un po' lento

Provato

## PRINCE OF PERSIA

**È l'ennesima apparizione sul piccolo (o piccolissimo, nel nostro caso) schermo, di uno dei nomi più celebri e antichi dei videogiochi. In questi vent'anni, *Prince of Persia* ha subito un'evoluzione e una metamorfosi radicale, ma Ubisoft (in prima battuta) e Gameloft (in questa riuscita conversione) hanno deciso, nel ventennale del suo esordio, di rendere omaggio al celebre capostipite proponendo un gioco che ne ricalca fedelmente lo stile originario. Non è un caso che il titolo sia identico all'originale. *Prince of Persia* per N-Gage è, insomma, un riuscito ibrido tra un gioco d'azione e un rompicapo: articolato in livelli, obiettivo di ogni schema è riuscire a raggiungere l'uscita superando indenni trappole, trabocchetti, nemici e insidie varie. Ad accompagnare il Principe, questa volta, ci sarà un misterioso personaggio femminile – Elika – il cui contributo si rivelerà indispensabile per il superamento di alcuni livelli.**

| | |
|---|---|
| Produttore: | Gameloft |
| Prezzo: | € 10 |
| Versione provata: | Nokia N82 |
| Internet: | www.n-gage.com |

**Un titolo ambizioso, ma con qualche problemino tecnico qua e là. Da dimenticare i livelli in volo!** 7

Provato

## MOSTRI CONTRO ALIENI

**È uscito da poco (lo scorso 3 aprile) nelle sale italiane l'ultimo lungometraggio d'animazione firmato DreamWorks: "Mostri contro Alieni". La licenza relativa alla produzione di titoli ufficialmente ispirati al film è stata assegnata molti mesi fa e, ad aggiudicarsi in esclusiva la versione "mobile", questa volta, sono stati i ragazzi di GLU. Benché si tratti di un pregiudizio, è inutile negare che, spesso, i giochi su licenza nascondono una programmazione frettolosa e di mediocre qualità; per questo è stata una vera sorpresa scoprire come *Mostri contro Alieni* riveli, invece, una massiccia dose di originalità nell'utilizzo del motore grafico. L'impiego innovativo del background interattivo, la grande varietà di stili di gioco presenti nei livelli e la grafica colorata contraddistinguono un prodotto realizzato con cura, destinato ai giovanissimi, ma che non mancherà di offrire diversi spunti di divertimento anche a un pubblico più maturo.**

| | |
|---|---|
| Produttore: | GLU |
| Prezzo: | € 5 |
| Versione provata: | Samsung SGH-i8510 |
| Internet: | www.glu.com |

**Originale, simpatico e divertente. *Mostri contro Alieni* è una piccola perla nel catalogo GLU.** 8

# SMS News

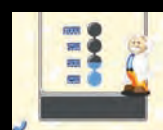
Tutto quello che deve sapere chi gioca su cellulare, in poco spazio...

### SI ALLARGA LA FAMIGLIA N-GAGE

La "febbre N-Gage" non accenna a placarsi: la lista di terminali compatibili con la piattaforma ludica di Nokia aumenta di mese in mese. Questa volta, tocca a un altro telefono della serie "Xpress Music" entrare a far parte della "famiglia". Nokia ha infatti recentemente annunciato l'esordio dell'XpressMusic 5730, terminale di fascia media, dotato di tasti dedicati al gioco e tastiera estesa QWERTY, che sarà venduto con ben 13 titoli precaricati (in versione dimostrativa).

### LO STRANO MATRIMONIO TRA DISNEY E WIND

Una singolare promozione vede l'insolita partnership tra Disney Mobile e Wind. Quest'ultima ha realizzato una speciale SIM (Sim Wind 9 Special Edition), in vendita solo nei rivenditori autorizzati sino al prossimo 6 settembre e al prezzo di 10 euro. La promozione, evidentemente pensata per un pubblico di giovanissimi, oltre a offrire un piano tariffario piuttosto vantaggioso (9 centesimi al minuto e 9 centesimi a ogni SMS), viene venduta insieme a un pack di personaggi e al download gratuito di tre giochi Disney: *Hanna Montana* (mediocre gioco dedicato a un pubblico femminile), *Wizards of Mickey* (ottimo gioco strategico a turni) e *Einstein GenialMente* (rompicapo "mentale" sulla falsariga di *Brain Training* di Nintendo).

# Il Sistema GIUSTO

C'è una sola modifica alle configurazioni di questo mese, che vedono il debutto di una nuova motherboard con chipset X58 per processori Core i7. Il costo complessivo dei tre Sistemi, però, si riduce sensibilmente, soprattutto grazie al calo di prezzo delle DDR3 e dei monitor a 24 pollici.

## CARENZE RADIO

**Una scheda madre priva di porta Ethernet sarebbe, nel panorama attuale, un'assurda anomalia. Queste interfacce Gigabit sono sempre presenti in tutti i modelli e rappresentano la porta d'accesso alla Grande Rete per buona parte degli utenti, tanto da essere spesso proposte in coppia sulla stessa motherboard. Quello che ancora latita, sulle schede madri attuali è, invece, il supporto al Wi-Fi, che va acquisito utilizzando appositi controller USB o PCI. Considerando che i router Wi-Fi sono ormai più diffusi di quelli muniti esclusivamente di connessioni via cavo, c'è da augurarsi che questo fondamentale componente inizi a trovare posto in modo uniforme in tutte le motherboard, fuoriuscendo dalla stretta cerchia di alcuni modelli di fascia molto alta. La circuiteria necessaria a supportare connessioni via radio è stata ampiamente sperimentata sui notebook e ha un prezzo che varia da pochi centesimi (nel caso del protocollo 11g) a pochi euro (per l'11n). Cifre che si rifletterebbero probabilmente in un sovraprezzo appena avvertibile per gli utenti, e in un miglior supporto nativo da parte dei sistemi operativi.**

## ▼ PROCESSORE

■ **SISTEMA IDEALE: Intel Core i7 965 Extreme € 1.000**
Socket 1366 – 3,2 GHz – quad core – 8 MB cache L3 – 1 QPI 6,4 Gt/s – 130 watt

■ **SISTEMA MEDIO: Core 2 Q9550 € 250**
Socket 775 – 2,83 GHz – quad core – 12 MB cache L2 – FSB 1.333 MHz – 95 watt

■ **SISTEMA BASE: Phenom II X3 720 Black Edition € 150**
Socket AM2+ – 2,8 GHz – tre core – 1,5 MB cache L2 – 6 MB cache L3 – HyperTransport 3,6 Gt/s – 95 watt

Ad animare il Sistema ideale è il più veloce processore di Intel e del mercato, capace de offrire al sistema operativo ben 8 core virtuali operanti a 3,2 GHz. La configurazione media sfrutta i 4 rodati core della generazione precedente, mentre la configurazione più economica ne vanta solo 3, comunque capaci di eseguire senza rallentamenti tutti i motori 3D attuali, offrendo buoni margini di overclock.

## ▼ SCHEDA VIDEO

■ **SISTEMA IDEALE: GeForce GTX 295 € 490**
576 MHz core – 1792 MB GDDR3 2 GHz – bus 896 bit (2x448) – 480 (2x240) shader 4.0

■ **SISTEMA MEDIO: Radeon HD 4870 € 220**
750 MHz core – 1024 MB GDDR5 3,6 GHz – bus 256 bit – 800 shader 4.1

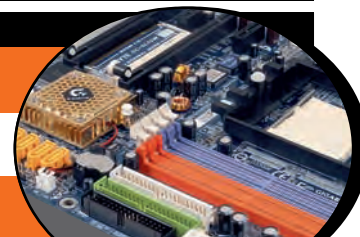
■ **SISTEMA BASE: Radeon HD 4850 € 130**
625 MHz core – 512 MB GDDR3 1,98 GHz – bus 256 bit – 800 shader 4.1

NVIDIA reclama un posto nel Sistema ideale con la sua GTX 295, che unisce due GPU GT200 in una sola scheda, riuscendo a superare la precedente campionessa del mondo 3D (la 4870X2 di ATI). I Radeon a singola GPU rimangono, invece, saldamente all'interno delle configurazioni più economiche, animando egregiamente tutti gli effetti delle DirectX 10 anche in prossimità del Full HD.

## ▼ SCHEDA MADRE

■ **SISTEMA IDEALE: Asus Rampage II Extreme € 300**
Intel X58 - socket 1366 - 6 DDR3 - 3 PCI-E 2.0 16x - 2 PCI-E 1x - 1 PCI - 6 SATA - 12 USB

■ **SISTEMA MEDIO: Asus P5Q Pro € 120**
Intel P45 – socket 775 – 4 DDR 2 – 1 PCI-E 2.0 16x – 1 PCI-E 2.0 8x – 3 PCI-E 1x – 2 PCI – 6 SATA – 1 Gb Ethernet

■ **SISTEMA BASE: AsRock AOD790GX/128M € 90**
AMD 790GX – socket AM2+ – 4 DDR 2 – 1 PCI-E 2.0 16x – 1 PCI-E 2.0 8x – 1 PCI-E 1x – 3 PCI – 6 SATA – 1 Gb Ethernet

Asus domina le due configurazioni più costose, munite di chipset Intel e supporto per le configurazioni dual VGA. La Extreme II brilla particolarmente da questo punto di vista, potendo utilizzare sia il CrossFire di ATI, sia lo SLI di NVIDIA, come tutte le X58 di fascia alta. La P5Q Pro e la AsRock non sono da meno, integrando tutte le funzionalità necessarie a overclockare Core 2 e Phenom II.

## ▼ MEMORIA RAM

■ **SISTEMA IDEALE: 6 GB Corsair PC3-15000 XMS3 € 350**
3 DIMM da 2 GB – latenze 9-9-9-24 a 1866 MHz – 1,65v

■ **SISTEMA MEDIO: 4 GB OCZ Reaper HPC PC2-8500 € 70**
2 DIMM da 2 GB – latenze 5-5-5-15 a 1066 MHz – 2.1v

■ **SISTEMA BASE: 4 GB Kingston ValueRAM PC2-6400 € 50**
2 DIMM da 2 GB – latenze 5-5-5-18 a 800 MHz – 1,8v

Il Sistema ideale vanta una tripletta di DDR3 capace di raggiungere i 1866 MHz e di assecondare l'overclock e la fame di dati del più veloce Core i7, anche grazie a un dissipatore attivo. Le configurazioni più economiche utilizzano dei più comuni moduli DDR2, ma offrono comunque 4 GB di spazio agli ultimi sistemi operativi a 64 bit, eliminando l'attività della memoria virtuale durante l'esecuzione dei giochi.

## ▼ CASSE

■ **SISTEMA IDEALE: Logitech Z-5500 Digital € 280**
5.1 – Decoder Dolby Digital e DTS con input ottico e coassiale – 505 Watt RMS – Presa cuffie – Telecomando

■ **SISTEMA MEDIO: Creative Inspire T6200 € 100**
Kit analogico 5.1 – 70 Watt RMS totali – Uscita cuffie – Line in ausiliario – Telecomando a filo

■ **SISTEMA BASE: Logitech X-530 € 60**
Kit Analogico 5.1 – 70 Watt RMS totali – Uscita cuffie – Controllo volume su satellite destro

Tutti i sistemi sono 5.1 capaci di restituire appieno l'ambiente sonoro immaginato dagli sviluppatori. A distinguere i modelli scelti è la potenza: le Z-5500, oltre a vantare un ingresso digitale, assicurano esplosioni potenti e sonoro cristallino anche a volume alto. I modelli dei sistemi più economici sono dotati di wattaggio inferiore, ma riescono comunque ad offrire un audio soddisfacente.

## ▼ MONITOR

■ **SISTEMA IDEALE: DELL UltraSharp 2709W € 838**
27 pollici – risoluzione 1920x1200 – DVI – VGA – HDMI – DisplayPort – 6 ms

■ **SISTEMA MEDIO: BENQ V2400W € 330**
24 pollici – risoluzione 1920x1200 – DVI – VGA – HDMI – 2 ms

■ **SISTEMA BASE: Hewlett Packard W2228H € 210**
22 pollici – risoluzione 1680x1050 – DVI – VGA – HDMI – 3 ms

La configurazione più costosa adotta uno schermo da 27 pollici, in grado di avvolgere il giocatore in immagini dalle tinte particolarmente fedeli e pronto ad accogliere le prossime VGA con DisplayPort. I due schermi più economici offrono diagonali inferiori e colori meno precisi in fase di riproduzione dei filmati più scuri, ma sono comunque in grado di esaltare al meglio la grafica dei giochi.

## ▼ SCHEDA AUDIO

■ **SISTEMA IDEALE: Creative SoundBlaster X-Fi Titanium Fatal1ty Pro € 140**
24/96 KHz in 7.1 – 24/192 KHz in stereo – Dolby Digital Live – 64 MB RAM – EAX 5

■ **SISTEMA MEDIO: Creative SoundBlaster X-Fi Xtreme Gamer € 80**
24/96 KHz in 7.1 – 24/192 KHz in stereo – 64 MB RAM – EAX 5

■ **SISTEMA BASE: Chip Integrato sulla scheda madre**
Almeno 24 bit/96 KHz in modalità 5.1 – EAX 2

Creative torna a dominare il comparto audio delle due configurazioni più costose, grazie a una rinnovata X-Fi Titanium, dotata di interfaccia PCI-E 1x, schermatura contro le interferenze elettromagnetiche e capacità di produrre un flusso Dolby Digital Live. La più economica Xtreme Gamer resta legata al bus PCI, ma conserva la capacità di eseguire al meglio i titoli basati su OpenAL. Il sistema base si affida alle discrete qualità del formato Intel HD.

## ▼ ALIMENTATORE

■ **SISTEMA IDEALE: Tagan TG1100-BZ € 210**
1.100 Watt – 2 PCI-E 8 pin – 4 PCI-E 6 pin – 6 molex – 12 SATA – PFC attivo

■ **SISTEMA MEDIO: Corsair 750TXEU € 125**
750 Watt – 4 PCI-E 8 pin (6+2) – 8 molex – 8 SATA – PFC attivo

■ **SISTEMA BASE: CoolerMaster M620W € 100**
620 Watt – 2 PCI-E 6 pin – 1 PCI-E 2.0 8 pin – 10 molex – 6 SATA – PFC attivo

Gli alimentatori scelti vantano un'efficienza prossima o superiore all'80%, riescono a reggere punte massime di carico più elevate del wattaggio dichiarato e hanno un design modulare che riduce l'ingombro dei cavi nel case. Pronti ad accogliere le configurazioni SLI complete di VGA con alimentazione a 8 pin, tutti e tre i modelli adottano ventole silenziose di grandi dimensioni.

## ▼ DISCO FISSO

■ **SISTEMA IDEALE: due Western Digital VelociRaptor 300 GB in RAID 0 € 420**
600 GB – Serial ATA 300 – 10.000 RPM – 16 MB buffer – tempo di accesso 5 ms

■ **SISTEMA MEDIO: Western Digital Caviar GP 1 TB € 100**
1 TB – Serial ATA 300 – 7.200 RPM – 32 MB buffer – tempo di accesso 9 ms

■ **SISTEMA BASE: Segate Barracuda 7200.11 500 GB € 50**
500 GB – Serial ATA 300 – 7.200 RPM – 32 MB buffer – tempo di accesso 9 ms

In attesa che gli SSD diventino abbordabili e capienti, il Sistema ideale sfrutta una coppia di VelociRaptor in RAID per ottenere le più alte performance in fase di scrittura e lettura dei dati. Le due configurazioni più economiche si affidano, invece, alle rodate meccaniche dei dischi a 7.200 RPM, oggi accompagnate dalla tecnologia NCQ e da ampie memorie buffer.

## Risultato

**ATTENZIONE** Considerate che, dal momento della rilevazione dei prezzi, alla stampa della rivista potrebbero esserci delle modifiche anche sostanziali negli stessi.

| SISTEMA IDEALE | SISTEMA MEDIO | SISTEMA BASE |
|---|---|---|
| € 4.028 (limite 5.600) | € 1.405 (limite 2.200) | € 840 (limite 1.200) |

## MOUSE CON STILE

Cresce il numero dei lettori di GMC attenti all'estetica delle periferiche. Per loro (ma non solo), ecco tre mouse eleganti, ma comunque adatti a una sana dose di frag.

### Logitech MX Air
**€ 150**

Una sottile silhouette utilizzabile sia come preciso mouse laser, sia come sistema di puntamento per HTPC. Il prezzo elevato è giustificato anche dalla presenza di una batteria a ioni di litio ricaricabile.
**www.logitech.com**

### Microsoft Arc
**€ 45**

Disponibile in rosso, bianco o nero, è munito di una chiusura a guscio che lo rende adatto sia ai desktop, sia ai notebook. Il design ricercato non ne inficia l'efficienza nei giochi.
**www.microsoft.it**

### Razer Pro Click 1.6
**€ 40**

Il classico design ambidestro e la precisione da 1600 dpi di Razer, in una combinazione di colori abbinabile ai Mac. In pratica è un DiamondBack in versione bianca e led azzurri.
**www.razerzone.com**

L'inarrestabile Quedex affronta a viso aperto i problemi legati all'hardware, polverizzandoli come Strogg dalla parte sbagliata di una Railgun. Per presentargli un caso, inviate una e-mail a: **schermoblu@sprea.it** oppure una lettera a: **Schermo Blu, Giochi per il Mio Computer, Via Torino 51, 20063 Cernusco S/N (MI)**

# schermo BLU

Premi INVIO per continuare

## COSTANTI TEMPORALI

**Anni or sono, non c'era recensione hardware priva di un benchmark riguardante *Quake 3 Arena*. Capirete, quindi, l'affascinante sensazione di déjà vu provata dal sottoscritto nel vedere che, in Rete, proliferano i benchmark di chi cerca di eseguire *Quake Live* sui netbook, nel tentativo di definire le capacità di Celeron M e Atom. Sensazione che si riflette in infinite sessioni di gioco notturne, a riprova che, saltuariamente il nostro hobby è benedetto da alcuni titoli che trascendono il passare del tempo. E ora scusatemi, ho un certo Kevorkian da affrontare.**

**Quedex**

## LA DOMANDA PERFETTA

Le caselle di posta di Quedex sono sempre piene di lettere ed e-mail riguardanti quesiti tecnici. Vista la miriade di configurazioni hardware e software in commercio, è bene specificare alcune caratteristiche del PC, per avere risposte più mirate. Ricordate di indicare sempre:

- Sistema Operativo
- Processore, chipset della scheda madre e RAM
- Schede video, audio ed eventuali altre periferiche installate
- Antivirus e FireWall attivati

Più informazioni riuscirete a fornire riguardo il computer in esame, più sarà facile risolverne i problemi.

## RAID ONEROSI

Sono un giocatore di *World of Warcraft* e possiedo da poco un Acer Predator G7700, che tende a scollegarsi dai server, riportandomi alla schermata di login, non appena entro in un raid da 25 persone. Utilizzo un modem ADSM 3G connesso tramite HDSPA, che mi non ha mai dato alcun problema sul vecchio portatile.

**DottorDoom**

Le connessioni HDSPA soffrono degli stessi limiti radio delle connessioni UMTS telefoniche: la loro latenza è legata al numero di utenti collegati allo stesso trasmettitore e alla presenza di apparecchiature elettromagnetiche nelle vicinanze. Limiti che si riflettono, nel migliore dei casi, in ping superiori ai 200 ms, ma non in disconnessioni repentine durante i raid. Queste ultime possono essere causate, invece, dall'utilizzo di driver datati, un problema che affligge molti possessori di modem USB marchiati 3, Vodafone e Alice, che si appoggiano esclusivamente ai software forniti a corredo. Nella tua mail non hai specificato con precisione quale tra i tanti modem ADSM tu stia utilizzando. Trattandosi, però, di un modello collegabile sia al portatile, sia al potente Acer Predator, è possibile dedurre che si tratti di un Onda munito di connessione USB. All'indirizzo **www.ondacommunication.com** puoi trovare tutte le ultime versioni dei software sviluppati dal produttore asiatico per conto dei provider italiani. Soprattutto, puoi identificare con precisione il modello in tuo possesso, scegliendo in alternativa l'utilizzo di driver specifici ancora più aggiornati. In ogni caso, ti consiglio di allontanare il Predator dal monitor o da altri apparecchi televisivi, di avvicinare il modem quanto più possibile alla finestra e, soprattutto, di non lasciare altri programmi connessi a Internet mentre giochi, onde evitare che la coda dei pacchetti dati prodotti da *WoW* non rimanga in attesa tanto da convincere il motore di essersi scollegato dal server. Se i problemi dovessero persistere, l'unica alternativa consiste nel contattare il servizio assistenza di 3 fornendo il percorso di connessione tra il tuo PC e i server di Blizzard. Per ottenerlo, premi ALT+Tab in modo da ridurre a icona il gioco mentre sei connesso, entra nel menu Start e, nella casella Esegui, scrivi **cmd**. Ti ritroverai davanti alla console di Windows, dove potrai inserire il comando **netstat -n -p tcp -b lmore**. I risultati riportati saranno composti dalla sigla TCP seguita dall'indirizzo locale (quello del tuo PC), l'indirizzo esterno (quello del server) e il nome dell'eseguibile (WoW.exe). Inserendo il comando **tracert xx.xxx.xxx.xx > C:\tracert.txt** (dove le X rappresentano tutti i numeri dell'indirizzo esterno precedenti i due punti) produrrai un file di testo che potrà essere utile ai tecnici di 3 per capire se c'è un problema di connessione dalla tua postazione ai server.

I raid più affollati di *World of Warcraft* riescono a mettere in crisi i modem HDSPA...

... ma uno specifico aggiornamento dei driver può risolvere il problema.

## CORE SINGOLO

Possiedo un vecchio PC basato su Pentium4 640 a 3,2 GHz, scheda madre

# Il video 3D non è solo LCD

L'attuale diffusione degli schermi LCD è una vittoria contro tutti i pronostici: originariamente, questa tecnologia avrebbe dovuto cedere il passo agli schermi al Plasma, che invece si sono scavati una piccola nicchia tra i cinefili casalinghi. In seguito, SED e schermi laser avrebbero dovuto determinarne l'obsolescenza, ma entrambe le tecnologie non hanno mai raggiunto il mercato. Oggi, in attesa che la tecnologia OLED giunga a piena maturazione, l'evoluzione di queste periferiche passa attraverso la retroilluminazione LED e pannelli, in grado di raggiungere i 120 Hz. Questa seconda caratteristica promette particolari vantaggi ai videogiocatori, sempre alla ricerca di una maggiore fluidità e curiosi di sperimentare la tecnologia 3D Vision di NVIDIA, ma fatica a trovare posto nei modelli attualmente in commercio. Il Samsung SyncMaster 2233RZ e il ViewSonic FuHzion VX 2265 sono tra i pochi monitor a vantare tale caratteristica, ma sono difficilmente acquistabili in Italia. Curiosamente, però, il desiderio di provare la stereoscopia può essere assecondato dall'impiego dei vecchi CRT. Gli schermi con tubo catodico capaci di raggiungere i 100 Hz, infatti, assecondano correttamente gli occhiali 3D Vision di NVIDIA. Chi vuole sperimentare la stereoscopia dovrebbe quindi dare un'ultima chance ai tubi catodici nati nel secolo scorso, facendo una visita ai mercatini dell'usato o agli sgabuzzini di tante aziende.

Foxconn con chipset 915p, 512 MB di DDR2 e GeForce 6600. Cosa devo aggiornare per giocare agli ultimi titoli, spendendo il meno possibile?

**Fede**

Nella tua mail non specifichi con precisione quale modello di Foxconn sia alla base del tuo vecchio sistema, ma dal chipset posso intuire che si tratti di una esponente della serie 915P7AC. Come quasi tutte le motherboard basate su 915P, la scheda non può supportare i processori Pentium D, risultando relegata ai modelli single core. L'upgrade più economico da te effettuabile consiste, quindi, nell'acquisto di un Pentium4 660 usato, che con i suoi 3,6 GHz potrebbe eseguire decentemente i giochi allegati a GMC in questo periodo, soprattutto se avrai l'accortezza di raddoppiare la RAM acquistando un secondo modulo di DDR2 533 MHz. Il prezzo complessivo dell'operazione rimarrebbe al di sotto dei 100 euro, ma estenderebbe la longevità del sistema di pochi mesi. Spendendo una cifra più vicina ai 250 euro, potresti sostituire la motherboard con un modello socket AM2+ e pieno supporto per gli Athlon X2, come la MSI K9N6SGM. Un Athlon 6000+, 2 GB di RAM DDR2 800 MHz e una GeForce 9600 darebbero vita a una configurazione decisamente più longeva, in grado di eseguire tutti i giochi che GMC regalerà nel corso del 2009 e 2010.

## OVERCLOCK PROBLEMATICO

Ho acquistato una Asus Rampage 2 Extreme, su cui ho installato un Core i7 920, 3 GB di DDR3 1866 e una GeForce 295. L'intenzione era di spingere il tutto verso i 3,6 GHz, ma le temperature da me rilevate alle frequenze standard (85° in fase di carico e 45 nei momenti di minore attività) mi fanno pensare che non riuscirò nell'impresa, anche se ho già provveduto a ordinare un Thermalright 120 eXtreme True Black e della pasta termica Arctic Silver 5. Per adesso, ho provato ad abbassare i voltaggi dal BIOS, ma l'unica operazione capace di ridurre le temperature è stata quella di ridurre la frequenza delle RAM a 1.333 MHz.

**Giulio**

Il BIOS 1104 della Asus Extreme II (la stessa scheda madre presente nel nostro Sistema ideale) corregge un problema di rilevazione delle temperature che potrebbe essere alla base dei preoccupanti valori da te sperimentati. In ogni caso, i voltaggi del BIOS dovrebbero essere impostati su 1,65 per le DRAM, 1,35 per la CPU, 1,8 per il PLL e 1,25 per il QPI, in modo da ottenere il giusto compromesso tra stabilità in fase di overclock e longevità dell'hardware. L'elevazione del clock di sistema (chiamato BCLK nel BIOS della Rampage 2) a 180 MHz e l'impostazione della RAM a 1.800 MHz, uniti a un valore di QPI frequency compreso tra i 6 e i 6,4 GHz, potrebbero sostenere agevolmente i 3,6 GHz, soprattutto lasciando su Auto il valore UCLK del cosiddetto Uncore, che dovrebbe sempre operare a una frequenza doppia rispetto alla RAM. Se le temperature risultassero ancora molto elevate, anche dopo l'installazione del nuovo dissipatore, potresti ritrovarti davanti a un esemplare di Core i7 poco propenso all'overclock spinto; di conseguenza, ti consiglierei di abbassare la frequenza del clock base a 150 o 160 MHz, ottenendo un processore a 3 o 3,2 GHz comunque in grado di eseguire senza incertezze tutti i giochi attualmente in commercio.

## HYPERTRANSPORT RIDOTTO

Ho letto sulle vostre pagine che i Phenom II sono compatibili con le schede madri munite di Socket AM2. Vorrei sapere quanto questo upgrade influisca sulle performance e se ha senso sostituire un Phenom 9550 con uno dei nuovi Phenom II 920.

**Yoghilapo**

Le motherboard X58 offrono ampie possibilità di personalizzazione dei voltaggi, ma vanno usate con cautela, se non si vogliono danneggiare i processori Core i7.

Nel tentativo di contenere i costi di upgrade, ed estendere la sua base di configurazioni compatibili, AMD ha reso i processori Phenom utilizzabili su buona parte delle vecchie schede AM2. Fondamentale, da questo punto di vista, è il supporto dei nuovi arrivati da parte dei più recenti BIOS, che devono tenere conto dei rinnovati parametri di alimentazione delle prime CPU di AMD a 45 nm. Se nella mail tu avessi specificato il modello di motherboard in tuo possesso, avrei potuto darti una risposta più precisa. In ogni caso, il fatto che la scheda possa supportare un Phenom 9550 suggerisce che non dovrebbero esserci problemi in fase di upgrade. Sul piano delle prestazioni, l'unica differenza tra le schede AM2 e le più recenti AM2+ consiste nel mancato supporto, da parte delle prime, del bus HyperTransport 3.0, capace di assecondare i 2 GHz raggiunti dai Phenom II in fase di comunicazione con il resto del sistema, ma, solitamente, l'utilizzo di un bus HT 2.0 a 1,4 GHz si riflette in un calo delle prestazioni pari al 5%. Il passaggio da un Phenom 9550 a un più recente Phenom 2 920 si tradurrebbe,

Alcune delle migliori schede madri AM2 possono accogliere agevolmente i nuovi Phenom II a 2,8 e 3 GHz.

## Solo per esperti Grand Theft Resolution

Il quarto capitolo della serie *Grand Theft Auto*, nella sua versione per PC, non ha fatto discutere solo per la sua infinita giocabilità o per la violenza della trama. A infiammare gli utenti dei forum della Grande Rete è stata anche la realizzazione tecnica della conversione, inizialmente condita da numerosi bug e in seguito afflitta da una fluidità piuttosto scarsa in presenza di hardware poco recente. Più specificatamente, molti utenti lamentano il cosiddetto "pop-in" degli oggetti, che sembrano comparire a pochi metri dal punto di vista del protagonista e un framerate boccheggiante in presenza di esplosioni e corsi d'acqua. Responsabili di entrambi i problemi sono le ombre e la qualità dei riflessi di luce, la cui definizione sale parallelamente alla risoluzione scelta dall'utente. Il sistema più semplice per aggirare tale limite consiste nell'avviare *GTA IV* in finestra, scegliere una risoluzione bassa (1024x768 o, in caso di monitor widescreen, 1280x800) e ingrandire lo schermo del gioco manualmente, in modo da "spalmarlo" sull'intero monitor. Chi vuole gustarlo a tutto schermo può ottenere lo stesso risultato in due passaggi: il primo consiste nell'impostare dal menu opzioni una risoluzione bassa e un livello di dettaglio adeguato alle capacità della VGA, uniti a un allontanamento dell'orizzonte visibile. Il secondo prevede la creazione di un file di testo chiamato **commandline.txt** all'interno della cartella principale del gioco, in cui inserire manualmente i comandi **-height** e **-width** seguiti dal numero di pixel verticali e orizzontali desiderati. Riducendo al minimo le ombre, scegliendo dal menu di gioco la risoluzione di 800x600 e usando i comandi **-height 800 - width 1280** è possibile ottenere un'eccellente fluidità, abbinata a una definizione adeguata agli schermi widescreen, anche su un'economica GeForce 9600 GT. In presenza di schede con 1 GB di GDDR tale stratagemma potrebbe però non funzionare fino a quando non si limita artificialmente la quantità di memoria video rilevata gioco. Per farlo è necessario osservare la quantità di MB utilizzati dal motore (mostrata nel menu Opzioni/Video) una volta scelte le impostazioni video desiderate. Conosciuto questo valore è necessario creare una proporzione con la memoria video effettivamente presente: se il gioco sfrutta 512 MB, nel file commandline.txt sarà necessario inserire il comando **-availablevidmem** seguito dal valore **0.50**, ottenuto dalla divisione 512/1024.

Con un semplice stratagemma, il livello di dettaglio delle ombre di *GTA IV* può essere sganciato dalla risoluzione scelta, a tutto vantaggio della fluidità.

invece, in un abbondante 20% in più di velocità negli RTS più affollati di unità in movimento, ma risulterebbe abbastanza inavvertibile durante gli scontri a fuoco di un FPS. Tale scarto è comunque destinato ad aumentare con l'arrivo di titoli che fanno sfoggio di fisica complessa, soprattutto sfruttando gli ampi margini di overclock offerti dai Phenom II, che una volta superati i 3 GHz riescono a sconfiggere i più veloci Core 2 in molti benchmark.

### CROSSFIRE FRENATO

Ho dei problemi a far funzionare due Radeon 4850 in modalità CrossFire sul mio PC basato su Asus P5KC. Tutto è cominciato con *Fallout 3*, che si è sempre rifiutato di partire, spingendomi a lasciarlo definitivamente sullo scaffale di casa. In seguito, la seconda scheda ha smesso del tutto di funzionare, risultando disattivata dal pannello di controllo dei Catalyst. Ho provato a chiedere in vari forum, senza trovare alcuna soluzione.

**Roberto**

I frequentatori di forum non avranno trovato una soluzione al poco identificabile problema di *Fallout*, ma quello riguardante il mancato funzionamento del CrossFire è di facile identificazione. Nel report prodotto dai Catalyst è infatti bene indicato che la seconda VGA sta usufruendo di una sola linea PCI-E. Tale limite è prodotto dal chipset P35, nativamente incompatibile con il CrossFire e modificato da Asus in modo da inviare al secondo slot le 4 linee non utilizzate. Per far sì che ciò avvenga, è però necessario che la voce Asus CGI (Cross Graphics Impeller), all'interno della sezione Chipset del BIOS, sia impostata su Enabled, e che gli altri slot PCI-E 1x della scheda madre siano vuoti. Se la X-Fi elencata nel tuo sistema è una delle recenti Titanium o una Xtreme Audio PCI Express, dovrai quindi eliminarla in favore di un modello PCI classico. In ogni caso, visto il buon livello dell'hardware in tuo possesso, non posso che sottolineare come l'economico passaggio a una più recente scheda P45, come la P5Q Pro, eliminerebbe alla radice tali problemi, offrendoti la possibilità di sfruttare appieno la velocità del Crossfire e permettendoti di conservare CPU e RAM.

Alcune schede P35 supportano le configurazioni Crossfire, ma con qualche compromesso che va rispettato.

# SOS Rapido Risposte brevi

**D** Ho acquistato da poco *Gears of War*, ma non riesco a giocarci, ottenendo solo il messaggio **C:\Program Files\Microsoft Games\Gears of War\Binaries\wargame-g4wlive.exe**. Ho provato a reinstallare il gioco e a scaricare l'aggiornamento di Games for Windows LIVE, ma senza successo.

**Lorenzo**

**R** Il problema è causato da un bug in fase di certificazione dell'account utente da parte dei server online. Per aggirare il problema, che potrebbe essere stato risolto da una patch mentre leggi queste righe, e che influenza anche il funzionamento di alcune installazioni di *Unreal Tournament III*, è necessario spostare l'orologio del BIOS a una data precedente il 28/1/2009. Così facendo, *Gears of War* partirà correttamente in modalità single player, ma non ti permetterà di partecipare ai match online. Per combattere con altri Gears, dovrai quindi ridurre a icona il gioco già in esecuzione e ripristinare la data corretta dall'apposito menu di Windows. Per rimanere aggiornato riguardo la patch, ti consiglio di tenere sott'occhio il sito **http://gearsofwar.xbox.com/pc/qfe1.htm**

Per funzionare correttamente su alcune configurazioni, *Gears of War* desidera che l'orologio di sistema sia impostato su una data precedente il febbraio 2009.

**D** Non posso completare l'installazione di *Freedom Force vs the Third Reich*, dato che vengo bloccato dall'errore: Per installare l'applicazione sono necessari i privilegi di amministratore.

**Arturo**

**R** Come il messaggio di errore suggerisce, la soluzione risiede semplicemente nel cliccare sul programma di setup del gioco con il tasto destro, scegliendo poi l'opzione Esegui come amministratore. Tale operazione va eseguita anche quando si usa l'account principale del sistema, dato che Vista sottopone comunque l'amministratore ad alcuni vincoli quali, per esempio, lo UAC, ovvero il Controllo Account Utente. Esiste, però, una modalità di amministrazione nascosta nelle pieghe della console di sistema: per abilitarla, è necessario avviare la console di comando scrivendo **cmd** nella barra di ricerca del menu Start, eseguire **cmd.exe** come amministratore e poi inserire il comando **net user administrator /active:yes**. Al riavvio successivo del sistema, nella sezione **Account utente** del Pannello di controllo, sarà presente un Amministratore in grado di modificare ed eseguire tutti i file senza restrizioni.

Windows Vista nasconde una modalità amministratore che ha poteri simili all'utente di root in Linux.

**D** Vorrei conoscere la vostra opinione riguardo il nuovo monitor Apple LED Cinema Display da 24 pollici. Mi interessa sapere se è adatto ai giochi e, soprattutto, com'è possibile che costi relativamente poco, considerando che il primo modello di Sony da 11 pollici proposto l'anno scorso aveva un prezzo più che triplo.

**Denny**

**R** I due monitor di cui parli utilizzano tecnologie decisamente differenti: il Sony Xel-1 è, infatti, il primo schermo composto di OLED, ovvero di Organic Light Emitting Diode. Grazie a essi, il display non ha bisogno di alcuna retroilluminazione, dato che il colore dei pixel viene ottenuto dall'elettroluminescenza degli elementi organici. Così facendo, si può realizzare uno schermo estremamente sottile, dotato di un fattore di contrasto impensabile per qualsiasi tipo di LCD o plasma. Il Led Cinema Display di Apple sfrutta, invece, i classici cristalli liquidi, ma li illumina posteriormente utilizzando dei LED al posto delle classiche lampade a fluorescenza. Il risultato è uno schermo piuttosto sottile, in grado di spegnere dinamicamente le parti dell'immagine che richiedono tinte tenui, esattamente come fanno alcuni televisori basati sulla stessa tecnologia. I LED offrono anche altri vantaggi, quali un ridotto consumo energetico e tempi d'accensione particolarmente ridotti. Tali novità lo rendono piuttosto caro, avvicinando il suo prezzo a quello di alcuni 26 e 27 pollici di Dell e HP. Questo fattore, unitamente a una latenza dei cristalli di ben 14 ms, rende il prodotto poco consigliabile ai videogiocatori.

# EMPIRE IN MOVIMENTO

Le armate e le flotte di *Empire: Total War* vi sembrano poco reattive? **Quedex** corre in aiuto con una guida per ottimizzare il rendimento del gioco sui vostri PC!

## SINCRONIA VERTICALE

**Quando si è in modalità a schermo intero, è possibile attivare o disattivare la sincronia verticale, ovvero agganciare la produzione di fotogrammi alla velocità di refresh dello schermo. In questo modo, si evita di creare delle immagini spezzettate, prodotte dalla visualizzazione di fotogrammi misti. In realtà, questo effetto, chiamato "tearing", è poco visibile in *Empire: Total War*, di conseguenza è bene disattivare la funzione così da ottenere un framerate più elevato.**

## IN FINESTRA

**Le prestazioni del motore Warfare sono decisamente più elevate se *Empire: Total War* viene eseguito a schermo intero. La riduzione in finestra gli impedisce di sfruttare in modo esclusivo la RAM video, con gravi conseguenze sul frame rate, soprattutto in Windows XP. Se proprio si ha la necessità di ridurre velocemente l'applicazione a icona, è consigliabile fare uso della classica combinazione ALT+TAB.**

**LA serie *Total War* ha saputo conquistare i cuori degli appassionati di strategia su PC, ma il tempo che ha separato l'uscita dei suoi capitoli ha in parte slegato la saga dai ritmi forsennati dello sviluppo dell'hardware.**

D'altro canto, chi muove le proprie pedine alla conquista di vasti imperi coloniali, incrociando le mire espansionistiche di prussiani, ottomani e Moghul, in molti casi non sente l'esigenza di aggiornare il proprio PC con l'ultima generazione di VGA, al contrario di quanto accade ai fan degli FPS più o meno fantascientifici. Di conseguenza, nello sviluppare il motore di rendering Warscape (su cui poggia *Empire: Total War*), i programmatori di Creative Assembly hanno posto particolare attenzione all'adattabilità con le CPU e le VGA meno recenti.

Le specifiche ufficiali del gioco indicano, come requisiti minimi, un processore single core a 2,4 GHz, 512 GB di RAM (1 GB con Windows Vista) e una scheda 3D di classe DirectX 9 dotata di 256 MB di RAM. In base alle nostre esperienze, riteniamo che le richieste riguardanti la CPU e la RAM andrebbero sensibilmente elevate: se non si vogliono attendere svariati minuti tra un turno e l'altro, una CPU ad almeno 3 GHZ è decisamente consigliata,così come la presenza di un secondo core. La RAM realisticamente necessaria a eseguire il gioco in ambiente Windows XP e Vista è rispettivamente di 1 e 2 GB; di conseguenza, suggeriamo a tutti di approfittare dei prezzi contenuti di SODIMM (per notebook) e DIMM (per desktop) per effettuare un upgrade a 2 o 4 GB, spendendo meno di 50 euro.

Sul piano della grafica il discorso si fa più complesso: il motore Warfare sfrutta seriamente la GPU solo quando il giocatore decide di dirigere direttamente le armate e le navi in battaglia. Sono supportati i processori video che sfruttano i Pixel Shader 2.0, come i Radeon della serie X600-X800 e le GeForce FX, ma non si può sperare di giocare con schede così datate, o con IGP integrati quali GeForce 6100, 8200, oppure Radeon 690G o 780G, senza scendere a compromessi con le impostazioni grafiche. Queste ultime possono essere ampiamente personalizzate dal menu di gioco, capace di mostrare tutte le sue opzioni solo se non si è ancora caricata una partita. Ecco una guida alle opzioni più importanti:

### RISOLUZIONE

Il fattore che influisce di più sulle prestazioni riguarda il numero di pixel visibili sullo schermo.
La risoluzione minima supportata da *Empire: Total War* è di 800x600, ma la scarsa nitidezza prodotta dal suo impiego rende spesso difficile distinguere le truppe in campo.
Di conseguenza, solo i possessori di IGP con Shader 2.0 e 256 MB di memoria condivisa dovrebbero prenderla in considerazione.
L'utilizzo di una risoluzione più bassa rispetto a quella nativa degli schermi LCD, poi, costringe queste periferiche a ricorrere a un'interpolazione che finisce per ridurre ulteriormente la nitidezza dell'immagine, quindi consigliamo a tutti i possessori di Radeon 2600 e GeForce 7600 di ridurre gli altri effetti visivi, scegliendo una risoluzione di almeno 1024x768, solitamente meglio interpolata sugli schermi LCD da 17 e 19 pollici. Solo le schede GeForce 8800 e Radeon 3870 riescono a gestire fluidamente un'immagine a 1680x1050, mentre il full HD 1920x1200 rimane esclusività di Radeon 4850 e GeForce GTX 260.

A 800x600, coloni della Virginia e nativi americani si distinguono a malapena.

Salendo a 1280x1024, la nitidezza dell'immagine ne guadagna, ma il frame rate scende di conseguenza.

### MODELLO SHADER

*Empire: Total War* utilizza due percorsi di rendering completamente diversi, secondo la VGA presente nel PC.
Quelle munite di shader di seconda generazione (Radeon X200-x800 e GeForce 5200-5900) possono sfruttare solo l'opzione Modello Shader 2, che offre un'illuminazione semplificata e prestazioni quasi sempre inferiori ai 25 FPS. Le schede GeForce successive alla serie 7000 e i Radeon 3000 e 4000 possono utilizzare il modello Shader 3 Alto, che oltre a riprodurre più naturalmente la luce ambientale sulle truppe (e sulle onde dell'oceano), offre prestazioni elevate. L'opzione Modello Shader 3 Basso abbina un'illuminazione semplificata alla capacità di gestire più istruzioni geometriche contemporaneamente, tipica degli shader di terza generazione, a tutto vantaggio dei possessori di GeForce 6000 e Radeon X1600-X1900.

L'utilizzo degli shader di seconda generazione porta a prestazioni piuttosto mediocri e a un'illuminazione uniforme dei soldati.

Le schede compatibili con le DX 9.0c illuminano le bluse dei fanti austriaci in modo più simile a quanto farebbe un sole norvegese.

### QUALITÀ TEXTURE

L'unica modalità in grado di preservare la visualizzazione delle texture da 256x256 pixel è la Ultra, ma solo i possessori di VGA munite di 512 MB

di GDDR3 possono sperare di usufruirne durante le grandi battaglie. Tutti gli altri devono accontentarsi della modalità Alta, che spinge il motore a impiegare texture da 128x128 pixel e a produrre un frame rate costante, non intervallato dal singhiozzo abbinato allo spostamento di dati dalla RAM alla memoria video. La modalità Bassa non va presa in considerazione nemmeno in presenza di configurazioni particolarmente lente, giacché riduce notevolmente il dettaglio delle divise pur offrendo prestazioni identiche alla modalità Media. Quest'ultima rappresenta la scelta ideale per i possessori di IGP integrati muniti di memoria condivisa, che traggono vantaggio dalle texture da 64x64 pixel.

■ Le texture da 256x256 pixel vanno utilizzate solo dai possessori di schede con almeno 512 MB di GDDR.

## ANTIALIASING E ANISOTROPICO

■ Attivando il solo Trilinear, il terreno risulta sfocato e privo di dettagli.

■ Con AntiAliasing e Anisotropico il terreno guadagna in nitidezza, e le scalettature scompaiono dai vessilli.

I due filtri più noti a tutti i giocatori si occupano, rispettivamente, di ridurre le scalettature prodotte dai pixel sui bordi dei poligoni e la distorsione tipica delle texture più lontane in prospettiva. Entrambi possono essere impostati con un livello di precisione variabile da 2x a 16x, indicante il numero di pixel campione presi in considerazione in fase di filtraggio. L'azione del filtro anisotropico è particolarmente visibile sul terreno, la cui nitidezza rimarrà uniforme fino alla linea dell'orizzonte se si scelgono i valori 8x e 16x, che risultano però proibitivi per le schede integrate. I possessori di queste ultime dovrebbe optare per il valore 2x o scegliere l'opzione Trilinear, che diminuisce uniformemente la nitidezza del terreno, soprattutto quando si osserva lo scontro dall'alto. L'AntiAliasing, anche nella sua versione minima 2x, è invece utile nell'evitare che le truppe impegnate in uno scontro all'arma bianca si trasformino in informi insalate di pixel, e andrebbe disattivato solo in casi estremi.

## HDR E PROFONDITÀ DI CAMPO

Dietro questo piccolo segno di spunta si nascondo due sofisticati algoritmi in grado di riprodurre l'effetto d'abbagliamento che l'occhio umano subisce nei primi istanti in cui guarda un oggetto direttamente illuminato da una forte sorgente di luce, nonché l'impossibilità di mettere a fuoco contemporaneamente i soggetti posti a diversa distanza.
Se l'illuminazione dinamica dell'HDR ha una valenza esclusivamente estetica (rende più epico l'istante in cui si sguainano le spade), la profondità di campo influisce maggiormente sulla giocabilità, rendendo più immeditata l'identificazione delle truppe prossime al punto di vista del giocatore.
L'attivazione contemporanea di entrambi gli effetti è capace di mettere in crisi le schede uscite prima del 2007, avvicinando pericolosamente il frame rate ai 10 FPS.

■ Le spade brillano alla luce del sole, ferendo gli occhi dell'osservatore che ha attivato l'HDR.

## DIMENSIONI E DETTAGLI UNITÀ

Al contrario delle altre voci fin qui elencate, la prima delle due opzioni in questione influisce parzialmente sulla giocabilità. Variando il suo valore da Bassa a Ultra, infatti, si modifica il numero di soldati presenti in una singola unità, riducendo o elevando anche la spettacolarità degli scontri. Al livello basso, l'unità di fanteria conterà 40 soldati, contro gli 80 dell'impostazione media. I possessori di CPU dual o quad core prossime ai 3 GHz godono del privilegio di poter attivare le due modalità superiori, che elevano il numero di uomini per unità a 120 o 160.
L'opzione dettagli determina, invece, il punto in cui i soldati diventano dei piccoli sprite 2D e la varietà delle loro animazioni. Tra tutte le varianti grafiche offerte da *Empire: Total War*, in questa non bisognerebbe scendere a compromessi: ridurre al minimo l'animazione fa sì che i militari si muovano (poco realisticamente) all'unisono, come accadeva negli RTS degli Anni '90.

## DETTAGLI

Variare i dettagli degli edifici, la quantità dell'erba e del fogliame influisce poco sul frame rate. Impostando tutti questi valori al massimo abbiamo registrato, nelle nostre prove, un calo della fluidità quantificabile in 4 o 5 FPS.
D'altro canto, tutte le voci (soprattutto quella riguardante le navi, che sembra non avere alcun effetto sulle imbarcazioni poi visibili in battaglia) modificano solo marginalmente l'aspetto degli scontri, di conseguenza possono essere ridotte senza grandi perdite.
La qualità dell'acqua e quella del cielo, invece, influenzano notevolmente i riflessi del sole sulle onde e il loro aspetto intorno ai velieri. Per impostare entrambe le voci al massimo senza far calare la fluidità, sono necessari gli Shader 3.0 e almeno 320 MB di GDDR, ma il ritmo degli scontri navali risulta comunque compatibile con un frame rate orbitante intorno ai 20 FPS; di conseguenza, solo i possessori di IGP dovrebbero sacrificare la bellezza dell'oceano preferendole un cielo grigio e onde esclusivamente opache. GIOCHI COMPUTER

■ L'acqua, al minimo livello di dettaglio, produce una linea di galleggiamento piatta e poco definita.

■ Al livello più elevato, le onde riflettono meglio la luce del sole e si frangono realisticamente contro lo scafo.

## LUCE D'AMBIENTE

**La sigla SSAO indica lo Screen Space Ambient Occlusion, ovvero la tecnica d'illuminazione più impegnativa prevista da *Empire: Total War*. Attivandola, soldati, edifici e vegetazione proiettano ombre anche su loro stessi, guadagnando considerevolmente in tridimensionalità. La voce in questione andrebbe però presa in considerazione solo dai possessori di Radeon 4000 e GeForce 8000 (o superiori), onde evitare che il frame rate finisca sotto i 10 FPS.**

# le nostre PROVE

Come capire quali giochi sono degni dei nostri risparmi

## Come proviamo i giochi

Ovvero, le linee guida dei nostri esperti

1. GMC prova soltanto giochi completi e finiti. Magari non riceviamo la scatola, oppure possiamo provare la versione inglese di un gioco che poi verrà tradotta, ma si tratta sempre di versioni complete.

2. Proviamo ogni gioco almeno tre o quattro giorni prima di dare un giudizio e scrivere il pezzo. Se poi il titolo è particolarmente meritevole, cerchiamo sempre di completarlo, così da offrirne un resoconto ancora più completo e dettagliato.

3. A GMC abbiamo almeno un paio di esperti per ogni genere, e assegnamo la prova di un titolo solo a chi conosce a fondo quella particolare tipologia di videogiochi.

4. I voti che vedremo nelle pagine di Giochi per Il Mio Computer sono assegnati con severità: se un gioco è brutto o poco giocabile, non avrà la sufficienza. Se un titolo riceve l'emblema di "Gioco del Mese" o "Consigliato", potremo star certi che si tratta di un ottimo prodotto.

5. Giudichiamo ogni gioco per quello che offre: nel caso di uno sparatutto 3D, sarà fondamentale verificarne giocabilità, potenzialità su Internet e velocità su un computer dotato della migliore scheda 3D, mentre di un titolo di strategia sulla Seconda Guerra Mondiale, sarà più importante verificare l'accuratezza storica. Nelle simulazioni controlleremo che le prestazioni dei mezzi siano fedeli alla realtà.

**GIOCO DEL MESE**
GMC assegna l'ambito premio "Gioco del Mese" ai titoli che devono entrare nella nostra collezione. Tutti i giochi che ricevono questo segno di distinzione sono raccomandati a "scatola chiusa".

**GIOCO CONSIGLIATO**
I titoli che ricevono un voto tra 8 e 10 possono diventare "Giochi Consigliati", ma è necessario che abbiano le qualità per diventare delle pietre di paragone per i giochi futuri!

**UN VERO AFFARE!**
I videogiochi hanno un costo elevato: tuttavia, a volte, capita di vedere prodotti interessanti a un prezzo ridotto. Se sono divertenti e giocabili, ricevono il "marchio" di "Un Vero Affare!".

**IMPORTAZIONE PARALLELA**
Non sempre titoli meritevoli trovano un importatore ufficiale nel nostro paese. Con questo simbolo verranno indicati i titoli acquistabili via Internet o d'importazione parallela.

## La pagella di GMC

Come assegnamo i voti nelle recensioni

**Per giudicare i giochi che proviamo per voi, abbiamo adottato il sistema dei voti scolastici. Inoltre, ogni gioco è definito da 4 voti parziali "fissi" (Grafica, Giocabilità, Sonoro e Longevità) e due specifici per il genere cui appartiene (per esempio, per un GdR sono Libertà d'azione e Trama).**

**3 o meno** I giochi che ricevono un voto così basso sono affetti da grossi problemi di giocabilità o di instabilità. Noi non li regaleremmo neanche al nostro peggior nemico...

**4-5** Siamo ancora nel campo delle insufficienze: titoli che comunque hanno dei problemi, ma potrebbero interessare a giocatori veramente appassionati del genere.

**6-7** Il traguardo della sufficienza: nel caso del 6 si tratta di titoli decenti, magari poco originali o con qualche difetto; passando al 7 i giochi diventano piacevoli e interessanti.

**8 o più** I titoli da prendere in considerazione, anche se non siete degli appassionati del genere. Nel caso di 9, si inizia a parlare di capolavori. GMC non ha mai assegnato un 10...

## Girerà sul vostro computer?

Come funziona il gioco su varie configurazioni

Spesso, è difficile capire, dai semplici requisiti riportati sulla confezione, quale configurazione sia necessaria per gustare a pieno un gioco PC. Obiettivo di GMC è fornire il maggior numero d'indicazioni relative al motore grafico. Quando riterremo necessario approfondire la questione prestazioni, inseriremo nelle recensioni dei giochi un box intitolato "Analisi Tecnica" in cui specificheremo le condizioni di test e i risultati in termini di giocabilità, evidenziando quali dettagli grafici abbiamo dovuto eliminare per rendere godibile l'esperienza. Segnaleremo la fascia di PC richiesta per ottenere risultati accettabili, prendendo come riferimento le configurazioni proposte nella sezione Il Sistema Giusto. Quando possibile, come nel caso dei giochi che supportano PhysX, valuteremo anche la differenza in termini di prestazioni fra schede NVIDIA e ATI attivando o meno l'accelerazione hardware. Troverete anche una tabella che permetterà di farvi un'idea delle prestazioni del gioco su varie configurazioni di CPU e GPU, considerando le risoluzioni. Ricordiamo, infine, che nello spazio delle Specifiche Tecniche, al termine di ogni recensione, il sistema minimo corrisponde a quello indicato sulla confezione dal produttore del gioco, mentre il sistema consigliato è, a nostro avviso, è l'ideale per non rinunciare a troppi dettagli grafici.

**ANALISI TECNICA** — **LEGENDA:** Tecnicamente impossibile / Sconsigliato / Accettabile / Ottimale

***EndWar* non vanta un motore grafico particolarmente all'avanguardia: pur piacevole, non spinge al limite l'hardware su cui gira, tanto che, indipendentemente dalla configurazione, non si potranno superare i 30 FPS. In questo tipo di gioco, però, tale limite non si rivela un problema, e anche nei casi in cui si scende sotto questo valore, non si avvertono evidenti rallentamenti. Il processore non viene messo alle strette e se il vostro PC è equipaggiato con un dual core coadiuvato da 1 GB di RAM (meglio 2 GB, se giocate in ambiente Windows Vista), sarete a posto. È necessaria più attenzione per la scheda video: una Radeon 3870 o una GeForce 8800 GT sono sufficienti, a patto di non salire oltre i 1280x1024 con la risoluzione e di tenere disattivato l'AntiAliasing.**

| | Radeon X1950 | GeForce 8800 GT/ Radeon 4850 | Radeon 4870/ GeForce GTX 265 | Radeon 4870 X2/ GeForce 285 | SLI/ CROSSFIRE |
|---|---|---|---|---|---|
| Single Core | 1024x768 (Sconsigliato) | 1280x1024 (Accettabile) | 1280x1024 (Accettabile) | 1600x1200 (Accettabile) | 1920x1080 (Accettabile) |
| Dual Core | 1280x1024 (Sconsigliato) | 1280x1024 (Accettabile) | 1280x1024 (Ottimale) | 1600x1200 (Ottimale) | 1920x1080 (Ottimale) |
| Quad Core | 1280x1024 (Sconsigliato) | 1280x1024 (Accettabile) | 1280x1024 (Ottimale) | 1600x1200 (Ottimale) | 1920x1080 (Ottimale) |

**La redazione di GMC, per le sue prove, utilizza un PC acer Predator Trooper**

## Chi prova i giochi a GMC

Per le prove dei giochi, GMC si affida a uno staff d'eccezione, che include i migliori esperti del settore. Scopriamo insieme chi si nasconde dietro le pagine della vostra rivista preferita!

**MASSIMILIANO ROVATI**
Specializzato in: Correggere ogni singolo errore in GMC, e prendersela a male se Paglianti trova qualcosa.
Gioco Preferito: *Empire: Total War*

**ALBERTO FALCHI**
Specializzato in: Esplodere in fragorose risate turbando la pace e l'equilibrio dei poveri Raffaello e Dario.
Gioco Preferito: *Grand Theft Parcheggio*

**MOSÈ VIERO**
Specializzato in: Conoscere a menadito tutti i giochi di ruolo pubblicati per PC, soprattutto se "indie".
Gioco Preferito: *Oblivion*

**DARIO RONZONI**
Specializzato in: Acquistare tutti i biglietti del Dodger Stadium, per essere sicuro di prendere un fuoricampo di Manny Ramirez.
Gioco Preferito: *Major League Baseball 2K9*

**RAFFAELLO RUSCONI**
Specializzato in: Dimostrare un amore viscerale per le portiere e i cofani delle automobili di lusso. Mai più senza!
Gioco Preferito: *Dawn of War II*

**YURI ABIETTI**
Specializzato in: Indossare pesanti elmi metallici e danzare come un ossesso sul palco... perché anche il Lato Oscuro ha il suo fascino.
Gioco Preferito: *NeverMulligan Nights*

**ELISA LEANZA**
Specializzata in: Recensire scrupolosamente i simulatori di relazioni interpersonali a tema ospedaliero, perché lei gioca a tutto campo!
Gioco Preferito: *Grey's Anatomy*

# L'ultima frontiera

"Nella vita avrai un milione di cose e un milione che non potrai avere mai." (James T. Kirk)

**Ci siamo. È la stagione in cui si spostano in avanti le lancette dell'orologio, ma il tempo assume tutto un altro significato.**

È il momento in cui nell'aria si avverte un profumo di quasi vacanza, in cui le compagne di classe sbocciano al nuovo sole, in cui la fantasia si azzarda a volare più in alto, dipingendo una realtà logora con colori vivaci. In questo periodo dell'anno ci ritrova spesso a scrutare il cielo alla ricerca di speranze, si esce la sera a rimirar le stelle, contemplando la meraviglia dell'universo e del suo silenzioso, incessante movimento.

Proprio lo spazio è il motivo conduttore delle recensioni di questo mese. Si parte con *EVE Online*, un fenomeno di massa (ricade nella definizione di MMORPG, ma ha una personalità unica) che, come accade in pochi altri casi, suscita nel giocatore una sensazione di vertigine. Le sue galassie virtuali sono composte da migliaia di sistemi solari, pianeti, asteroidi, stazioni spaziali e minacce da scampare. Ma questo sterminato universo è solo lo sfondo per sfide ed esplorazioni, nonché per le lotte tra le mega-corporazioni create dai partecipanti. Un'esperienza che, con la recente distribuzione di *EVE Online* anche in versione inscatolata da parte di Atari, spalanca le porte a nuovi avventurieri spaziali.
Proseguendo nel nostro viaggio, incontriamo *Puzzle Quest Galactrix*. Dopo *Challenge of the Warlords*, ambientato in un contesto fantasy, Infinite Interactive fa galleggiare il suo rompicapo/GdR/strategico nel bel mezzo di una fantascientifica battaglia a gravità zero. In questo scontro, però, più della forza dei cannoni conteranno la potenza della materia grigia e un pizzico di fortuna. Doti che ogni comandante spaziale dovrebbe avere dalla sua parte, come dimostrano l'affascinante James T. Kirk di "Star Trek" e l'indimenticabile *Sins of a Solar Empire* di Ironclad Games. Quella che viene ormai riconosciuta come una nuova pietra miliare per i giochi strategici spaziali amplia i propri confini con *Entrenchment*, un'espansione tutta sostanza il cui compito è d'introdurre basi astrali, campi minati e altre installazioni difensive nelle raffinate meccaniche di *SoaSE*. La missione è stata portata a termine con successo, iniettando nuova linfa vitale in un titolo che, come ogni capolavoro, fa scoprire sempre nuove chiavi di lettura.

La nostra ultima orbita volge al termine e ci prepariamo a tornare a calpestare il suolo del pianeta, sempre che vestire dei panni da supereroi, affrontare invasioni in realtà parallele o curvare le traiettorie dei proiettili significhi stare con i piedi per terra.


**Massimiliano Rovati**
**massimilianorovati@sprea.it**


## LE PROVE DI QUESTO MESE


EVE Online ........................82
The Last Remnant..............84
World in Conflict: Complete Edition ..............88
Puzzle Quest Galactrix.......90
Wanted: Weapons of Fate..92
Il Padrino II.......................94
Wheelman.........................96
Emergency 4 Edizione Oro.98
Watchmen: the End is Nigh................101
Grey's Anatomy The Video Game .............102
Wallace and Gromit Episode 1 – Fright of the Bumble Bees...................103
Geneforge 5: Overthrow ..104
Sins of a Solar Empire Entrenchment .................106
Stormrise.........................108
Command & Conquer Red Alert 3: Uprising.......109
Fallout 3: The Pitt ...........110


## BUDGET


Onimusha 3: Demon Siege ..................111
Max Payne 2: The Fall of Max Payne .....111


pag. 82

pag. 84

pag. 88

pag. 90

pag. 92

**VINCENZO BERETTA**
**Specializzato in:** Tornare da Azkaban con un canestro di storie nuove, pronto a calpestare nuovamente le aiuole di GMC!
**Gioco Preferito:** *Mount&Blade Live*

**LUCA PATRIAN**
**Specializzato in:** Accendere ceri affinché il suo idolo indiscusso "The Undertaker" resti imbattutto a WrestleMania 25.
**Gioco Preferito:** *Halo Wars*

**ALESSANDRO GALLI**
**Specializzato in:** Trovare la soluzione giusta a ogni problema. A volte, è anche una soluzione legale e moralmente accettabile.
**Gioco Preferito:** *Fallout 3 Special*

**FRANCESCO MOZZANICA**
**Specializzato in:** Riuscire a preparare otto recensioni per di giochi diversi scrivendo le stesse identiche cose.
**Gioco Preferito:** *Penumbra Black Plague*

**MATTIA RAVANELLI**
**Specializzato in:** Viaggiare in treno per il mondo, inviato speciale per GMC. Ormai, le sue sono vere e proprie tournée.
**Gioco Preferito:** *Puzzle Quest Galactrix*

**PRIMOZ SKULJ**
**Specializzato in:** Guidare i giocatori alla scoperta di nuove meraviglie videoludiche, e farlo in fretta…
**Gioco Preferito:** *Double Agent*

**ROBERTO CAMISANA**
**Specializzato in:** Consigliare le alte sfere su come sugli abbonamenti, ovviamente in chiusura e invece di mandare le recensioni.
**Gioco Preferito:** *Wallace and Gromit*

Secondo le armi di cui sarete forniti, dovrete agganciare il nemico e avvicinarvi per iniziare il combattimento.

*EVE Online* offre panorami che gli appassionati di fantascienza sapranno apprezzare.

**GENERE:** MMORPG

# EVE ONLINE

## Un intero universo racchiuso in una scatola.

**TUTTO IN INGLESE, O QUASI**

**Il gioco è tutto in inglese, che è anche la lingua "ufficiale" nelle chat generali. Il tutorial è tradotto in italiano, ma gli aiuti per chi non conosce la lingua d'Albione terminano qui. Manuale e scatola sono in italiano e in inglese.**

**SE c'è un gioco che può fregiarsi del titolo "di massa", questo è *EVE Online*.**

Pubblicato nel lontano 2003, il titolo sviluppato da CCP ha riscosso un successo straordinariamente costante nel tempo: un MMORPG dall'ambientazione atipica, lo spazio, caratterizzato da un unico server che conta – reggetevi forte – una media di 35-40.000 giocatori collegati simultaneamente.

Se questa cifra ha catturato la vostra attenzione, ciò che segue potrebbe convincervi a provare l'esperienza online più complessa, profonda e appagante al momento disponibile. Acquistabile precedentemente tramite Internet, *EVE Online* è ora distribuito da Atari con tanto di scatola, facilmente accessibile al grande pubblico. L'occasione per questo evento è stata la pubblicazione dell'espansione gratuita, *Apocrypha*, ultima esponente di una lunga serie di aggiornamenti che hanno modificato, ampliato e migliorato il gioco.

Nonostante *EVE Online* ricada nella classificazione di MMORPG, è quanto di più distante ci possa essere dai suoi "colleghi". In questo caso, siete al comando di una nave spaziale (senza possibilità di scendere), viaggiando all'interno di un universo composto da centinaia, anzi migliaia di sistemi solari connessi fra loro e liberamente esplorabili, caratterizzati da un livello di sicurezza prestabilito che va dal sicuro 1.0, in cui i trasgressori vengono prontamente eliminati, al pericolosissimo 0.0, dimora di pirati e malintenzionati. Pianeti (non esplorabili), asteroidi ricchi di risorse da estrarre, stazioni spaziali presso cui attraccare in modo da accettare missioni o per gestire l'equipaggiamento della navicella, e molto altro ancora; tutti elementi con cui potrete interagire, in un modo o nell'altro.

*Apocrypha* ha avuto il merito di semplificare notevolmente la parte dedicata all'apprendimento delle basi del gioco, prima confusionaria e incompleta. Dopo aver creato il vostro personaggio, scegliendo fra quattro razze, e modellato il suo ritratto tramite un editor molto completo, verrete catapultati nello spazio. Ad accompagnarvi durante i primi passi, un tutorial in italiano (il resto del gioco è in inglese) che vi spiegherà come muovere il vascello, ingaggiare un semplice combattimento e attraccare in una stazione spaziale. Tutto è gestibile col mouse, con intuitivi menu in cui selezionare opzioni e voci particolari. In *EVE*, la scelta della carriera da intraprendere non è sottoposta a

**"I limiti risiedono solo nella vostra intraprendenza"**

"costrizioni" quali classi o strade prestabilite; proprio come nella vita reale, saranno l'esperienza, gli eventi e le vostre capacità a determinare tutto.

Come abbiamo già scritto, il processo di creazione del personaggio è stato semplificato con l'ultima espansione: sono state eliminate opzioni che un giocatore alle prime armi non può comprendere appieno, quali la distribuzione degli attributi o la scelta della "scuola" di appartenenza. Ora potrete decidere in che campo venire istruiti, fra Industria, Affari e Militare. Non si tratta di un percorso obbligato o vincolante; gli unici elementi che determinano le capacità di un personaggio, sotto forma di attributi e statistiche, sono le sue abilità, suddivise in diversi gruppi e da apprendere singolarmente grazie a un

**PROVA GRATUITA**

Se volete provare *EVE Online* in modo del tutto gratuito, è sufficiente puntare il browser all'indirizzo **www.eveonline.com**. Vi basterà cliccare in alto a destra, nel riquadro "Free 14-day trial", e inserire alcuni dati personali quali nome, cognome e indirizzo e-mail, per creare il vostro account gratuito. Al termine dei 14 giorni di prova, in caso vogliate continuare a giocare, dovrete pagare 19,95 euro per acquistare il gioco e 30 ulteriori giorni d'accesso.

Il processo di creazione del personaggio è stato semplificato con l'avvento dell'espansione *Apocrypha*.

sistema basato sul tempo.
Avete letto bene: una volta selezionata l'abilità da imparare, essa richiederà qualche minuto o, nel caso di quelle molto avanzate, addirittura settimane prima di entrare a far parte del "bagaglio culturale" del vostro alter ego. Tale processo, fortunatamente, continua anche quando il giocatore non è collegato, e con *Apocrypha* è anche possibile accodarne più di una automaticamente, fino a un limite di 24 ore. Ce ne sono tantissime; ogni peculiarità ha un'abilità corrispondente, sia essa dedicata al sistema di propulsione della navicella, agli armamenti, o perfino alla gestione delle transazioni nei mercati delle stazioni spaziali. In questo modo, darete un'impronta specifica alla vostra carriera,

**GRAFICA RINNOVATA**

**Completando un processo di rinnovamento grafico iniziato con l'espansione *Trinity*, *Apocrypha* ha migliorato ulteriormente l'aspetto degli asteroidi, introdotto nuovi effetti visivi per navi e torrette, i pulsanti, i misteriosi wormhole e altro ancora. Con questi ultimi ritocchi, *EVE* non dimostra la sua età: sei anni portati benissimo.**

## ANALISI TECNICA

LEGENDA: ☐ Tecnicamente impossibile ■ Sconsigliato ■ Accettabile ■ Ottimale

*EVE Online* è basato su un motore decisamente attempato, ma per l'ultima incarnazione i programmatori hanno fatto dei passi avanti sotto il profilo tecnico. Non solo hanno migliorato l'impatto visivo, ma sono addirittura riusciti renderlo più fluido, soprattutto nel caso si possieda un'obsoleta scheda video basata sui Pixel Shader 2.0. Anche una CPU single core con una scheda video come la 8800 GT si rivela sufficiente per spingerlo al massimo del dettaglio a risoluzioni Full HD, mentre chi possiede una GPU capace di supportare solo i PS 2.0 dovrà scendere a pochi compromessi, principalmente accontentandosi di risoluzioni inferiori.

| | Radeon X1950 | GeForce 8800 GT/ Radeon 4850 | Radeon 4870/ GeForce GTX 265 | Radeon 4870 X2/ GeForce 285 | SLI/ CROSSFIRE |
|---|---|---|---|---|---|
| Single Core | 1280x1024 | 1440x900 | 1920x1080 | 2560x1600 | 2560x1600 |
| Dual Core | 1280x1024 | 1440x900 | 1920x1080 | 2560x1600 | 2560x1600 |
| Quad Core | 1280x1024 | 1440x900 | 1920x1080 | 2560x1600 | 2560x1600 |

Durante il tutorial, potrete scegliere in che settore ricevere un addestramento più specifico, senza operare decisioni permanenti.

All'interno delle stazioni spaziali, potrete equipaggiare la vostra nave con moduli e armi di vostro gradimento.

## COSTI

Come la maggior parte dei MMORPG, anche *EVE Online* richiede il pagamento di una quota mensile per accedere al server. La versione scatolata include due mesi di gioco, dopo i quali dovrete versare 14,95, 38,85, 71,70 o 131,40 euro rispettivamente per un mese, tre mesi, sei mesi o un anno. I metodi di pagamento accettati sono le carte di credito e quelle prepagate, oltre a PayPal.

## SITI UTILI

*EVE Online* è un gioco talmente vasto, che impiegherete mesi, o addirittura anni, prima di conoscerne quasi tutte le sfaccettature. Per aiutare i giocatori alle prime armi, ma anche i veterani, è disponibile un sito Internet (in inglese) che racchiude informazioni e guide: **http://wiki.eveonline.com**, una sorta di enciclopedia che dovrebbe sostare permanentemente nei vostri segnalibri, ricca di consigli che potrebbero farvi risparmiare tempo e denaro. Come ottimo complemento, consigliamo anche di visitare i forum ufficiali, all'indirizzo **www.eveonline.com/ingameboard.asp**

migliorando le caratteristiche che più vi aggradano, ma senza essere limitati a un ramo particolare.

*EVE Online* è un titolo che si basa sulla socializzazione; i giocatori si aggregano in Corporazioni e Alleanze dai fini più vari, che possono diventare mastodontiche e influenzare l'economia o la stabilità dell'intero universo. È proprio questo il fulcro del gioco: le missioni ottenibili dagli Agenti che risiedono nelle stazioni spaziali sono fonte di guadagno e divertimento, ma vengono a noia piuttosto rapidamente, mentre una guerra fra corporazioni è qualcosa di imprevedibile, che ha ripercussioni su ogni strato che compone l'universo di *EVE*. Tutto è gestito dagli utenti, che dispongono degli strumenti necessari grazie alla brillante struttura programmata dai ragazzi di CCP. Volete buttarvi nel mondo degli affari? Potrete facilmente stipulare un contratto per il trasporto di merci, e guadagnare reputazione se svolgerete bene il lavoro. Preferite comprare e rivendere? Il mercato è consultabile rapidamente, diviso in categorie e con grafici informativi sull'andamento dei prezzi. Acquistare un prodotto nella vostra stazione e rivenderlo a chi offre di più, è uno dei tanti espedienti attuabili. I limiti risiedono unicamente nella vostra intraprendenza e voglia di fare. *Apocrypha*, infine, ha introdotto un ulteriore elemento di imprevedibilità: gli instabili wormhole, ovvero "passaggi" che portano in sistemi sconosciuti e inesplorati, all'interno dei quali risiedono grandi ricchezze e pericolosi nemici. La classica ciliegina sulla torta, dedicata ai giocatori più esperti.

Se l'ambientazione spaziale vi appassiona, o se volete semplicemente provare un'esperienza tanto vasta quanto complessa, *EVE Online* è un titolo cui dovete dare almeno un'opportunità, tenendo bene a mente che le prime sessioni di gioco potrebbero richiedere molta pazienza.

**Antonio Colucci**

## IN ALTERNATIVA...

***X3: Terran Conflict***, Nov 08, 8½
Single player, vastissimo e, per certi versi, caratterizzato da uno spirito simile a quello di *EVE Online*. Un gioco non per tutti, ma che sa dare grandi soddisfazioni.

***Star Wars Galaxies***, Set 03, 8
Un MMORPG dal passato difficile, ma che ha saputo offrire meccaniche complete e complesse, specialmente nella sua versione originale.

info ■ Casa **CCP** ■ Sviluppatore **CCP** ■ Distributore **Atari** ■ Telefono **02/937671** ■ Prezzo **€ 29,99 / € 14,95 mensili** ■ Età Consigliata **12+** ■ Internet **www.eveonline.com**

specifiche tecniche
- Sistema Minimo **CPU 1 GHz, 1 GB RAM, Scheda 3D 64 MB PS 2.0, 6 GB HD, DVD-ROM, Internet**
- Sistema Consigliato **CPU 2 GHz, 2 GB RAM, Scheda 3D 256 MB PS 3.0, Banda Larga**
- Multiplayer **Internet**

- Totale libertà
- Struttura di gioco completa
- Continuamente aggiornato

- A tratti cervellotico
- Alcuni tempi morti
- Può essere frustrante

**Un gioco online di massa che gode di continue espansioni gratuite, l'ultima delle quali, *Apocrypha*, apporta ulteriori rifiniture a un'esperienza limitata unicamente dalle vostre ambizioni.**

**8½**

| GRAFICA | SONORO | GIOCABILITÀ | LONGEVITÀ | SERVER | LIBERTÀ |
|---|---|---|---|---|---|
| 8 | 7 | 9 | 9 | 9 | 10 |

La bella Irina è la causa scatenante di tutta la vicenda: rapita per motivi misteriosi, suo fratello Rush parte alla ricerca.

Square Enix propone, ancora una volta, un mondo fantastico da esplorare e vivere. Con un sistema di combattimento tutto nuovo che, però, funziona raramente.

**GENERE:** GDR GIAPPONESE

# THE LAST REMNANT

Square Enix tenta la rivoluzione del "suo" genere, ma qualcosa si perde per strada.

**IL segno dei tempi e anche delle differenti mentalità in giro per il mondo (il nostro o quello meno credibile di *The Last Remnant*, è uguale): cade una spada di circa 50 metri d'altezza in mezzo alla piazza cittadina e che si fa? Dalle nostre parti si griderebbe al terrorismo, si lavorerebbe su norme apposite e si aumenterebbero i controlli alle frontiere, sperando che gente con spade di 50 metri pronte a lanciarle su una metropoli a caso la smettesse di entrare indiscriminatamente.**

Ad Athlum, invece, l'evento viene vissuto con gioia e speranza: lo spadone viene rinominato Valeria Heart e chiunque si trovi a passargli a fianco subisce un benevolo influsso, una sferzata di coraggio e una rinnovata voglia di conquistare il mondo. Ad Athlum, oltretutto, è piuttosto difficile evitare l'influsso della "Valeriona", considerato che, come detto, si staglia possente proprio al centro della città. Con buona pace di chi i Remnant proprio non li sopporta e ne denuncia l'influsso negativo. I Remnant sono oggetti, artefatti, provenienti da un tempo antico e, probabilmente per questo, avvolti da un'aura mistica e arricchiti da storie fantastiche. Valeria Heart è un Remnant e, come ogni Remnant, pare sia necessario che si leghi a un'anima umana: come un cucciolo in cerca d'amore, anche il Remnant desidera sentirsi ben voluto. Per questo un essere vivente (parlare di "umani", nel mondo di *The Last Remnant*, è decisamente riduttivo) deve scegliere il Remnant e dimostrare di meritarselo. Nel caso il legame si spezzasse e il Remnant rimanesse troppo a lungo sprovvisto di un collegamento con un'anima, be', diciamo che sarebbe meglio non uscire di casa in quei giorni.

Attorno alla solita vicenda fatta di magia e pseudo-religioni, terre di lotta e terreni di conquista, Square Enix costruisce la sua ennesima epopea che più giapponese non si potrebbe. Diceva il saggio: "tutto cambia perché nulla cambi" e *The Last Remnant* illustra con una certa precisione la teoria. Nulla cambia, perché c'è ancora il solito cattivo che rapisce l'insospettabile ragazzina (nel mentre in cui coglie fiori!); c'è il ragazzino troppo giovane per essere un uomo che partirà alla sua ricerca, salvando nel frattempo tutto il salvabile dell'intero pianeta; ci sono i soliti buoni grandi & grossi che, alla vista del ragazzino di cui sopra, prima ridono, poi spalancano la bocca sorpresi e, infine, gli stringono rispettosi la mano. Non c'è nulla di male nel seguire, più o meno alla perfezione, il canovaccio classico del gioco di ruolo alla giapponese.

> "Vorrebbe unire il mondo dei classici GdR con quello dei GdR strategici"

Se da quasi quindici anni porta tanta gloria a Square Enix ci sarà anche un perché e, soprattutto, ci sarà bene un pubblico interessato alla faccenda.

Quando, poco più sopra, si è accennato al "tutto cambi", però, non è stato fatto semplicemente per mettere lì un virgolettato a caso. *The Last Remnant* in effetti ci prova, fin dalle prime fasi di gioco mostra qualcosa di nuovo: non tanto nella progressione o nella caratterizzazione, quanto nel cuore pulsante di ogni GdR giapponese, i combattimenti. Sono passati solo pochi istanti da quando il filmato introduttivo ha presentato per la prima volta Rush Sykes (il protagonista adolescente) e sua sorella Irina, eppure ci si ritrova già in mezzo a una violenta e popolatissima battaglia. Se siete ancorati ai vostri ricordi dei tre o quattro avventurieri che affrontano cinque o sei topi giganti o pipistrelli magici, preparatevi a ripensare

## IN ITALIANO

*The Last Remnant* è completante tradotto in italiano, ma il doppiaggio è presente unicamente in lingua inglese o giapponese. Vi consigliamo di mantenere quest'ultima, per dare maggiore autenticità sia alla sincronizzazione del labiale, sia alla caratterizzazione dei personaggi.

## MOSTRI DA SCOMPORRE

Dopo aver ucciso la solita valanga di avversari, si ottengono le ricompense del caso. *The Last Remnant* regala ai suoi protagonisti anche pezzi di nemici o interi mostri che possono essere catturati (succede tutto a caso, non sta all'abilità del giocatore riuscire a catturare un mostro). Nel caso di cattura, si può decidere se scomporre un povero mostrone nei suoi elementi o tenerselo tutto intero: la differenza sta nel prezzo che la creatura o i suoi elementi possono valere, una volta portati ai negozi presenti nelle città.

## IN FORMAZIONE

Scegliere le posizioni migliori da far tenere ai propri compagni di unione durante le battaglie è fondamentale. Certo, lo sarebbe di più se si capisse al meglio quanto succede sul campo, ma comunque è bene tenere d'occhio l'opzione che permette di decidere le posizioni in battaglia. Con un apposito menu, sempre accessibile, si possono scegliere i "ruoli" e le posizioni dei personaggi, che ruotano attorno a un "leader" posto al centro. Avanzando nel gioco, si imparano nuovi schieramenti, che possono essere sfruttati per affrontare con maggiore precisione le differenti tipologie di combattimenti.

Le città di *The Last Remnant* servono per fare acquisti, dare un'occhiata alle missioni proposte dalle gilde e potenziare le proprie armi.

I primi combattimenti offerti dal gioco provano a spiegare con sufficiente chiarezza il sistema adottato, non sempre ci riescono al meglio.

## MUOVERSI IN CITTÀ

*The Last Remnant* non richiede al giocatore lunghi viaggi e peregrinazioni: all'interno delle città è possibile spostarsi da un punto all'altro sfruttando una mappa, scegliendo il quartiere e poi camminando per una manciata di vie. Quando si esce dalle città, si ha a disposizione una mappa più grande che permette di raggiungere immediatamente la zona del prossimo dungeon o dell'area da esplorare, solitamente piuttosto ristretta.

la faccenda: *The Last Remnant* si apre con una decina di buoni schierati di fronte ad altrettanti (almeno) cattivoni. E non si capisce davvero nulla.

Il senso di smarrimento trova spiegazione in una formidabile esplosione messa a segno da Gae Bolt, un pistolone-cannone che rivaleggia con Valeria Heart per dimensioni e che, in effetti, rappresenta un Remnant. Era solo una sorta d'introduzione interattiva, il gioco si prende la briga di spiegare poco per volta la faccenda a Rush e a chi stringe il gamepad tra le mani, fortunatamente. Ma... c'è un ma: nonostante una certa voglia dell'interfaccia di gioco di elargire box e indicazioni su schermo utili per apprendere il sistema di combattimento, non tutto è riuscito al meglio. La confusione rimane e rimarrà per molte, troppe ore.

Prima di lamentarcene, però, è meglio farvi capire come funzioni la faccenda: sui campi di battaglia di *The Last Remnant* ci si muove in squadre e non come singoli personaggi. Ogni squadra (o "unione") va a combattere contro un gruppo di nemici ("orda"), agganciandosi a essa, dove per "aggancio" il gioco intende un ingaggio ufficiale tra un'unione e un'orda. Non è possibile specificare i compiti precisi di ogni singolo personaggio, dato che si lavora solo sulle linee guida che l'intera unione deve mantenere. Allo stesso modo, non è consentito decidere se utilizzare un oggetto per ripristinare energia o guarire da un avvelenamento: una serie di opzioni a schermo suggerisce all'incirca una predisposizione a curarsi, ma non è certo che succeda e che la CPU decida saggiamente quale personaggio curare. Tradotto: su schermo compaiono le opzioni "Attacca", "Aumenta i PV (Punti Vita)", "Copri i tuoi alleati" e nulla più.

Certo, le opzioni appena accennate sono solo d'esempio e vanno modificandosi secondo gli eventi intervenuti a modificare lo scontro, ma nondimeno rimane vero che non esiste un semplice comando "Oggetti" o "Difendi".

Piuttosto peculiare anche il sistema suddiviso tra attacchi semplici, quelli che sfruttano le arti mistiche e quelli capaci di appoggiarsi alle arti guerriere. Questi ultimi sono degli attacchi fisici, e non magici, particolarmente possenti. Dopo molte battaglie, ancora intontiti da questa pletora di termini nuovi e da uno stile di gioco strano eppure, almeno inizialmente, affascinante, si inizia a pensare che la scelta migliore sia quella di puntare sempre sull'attacco che sfrutta più punti abilità (quindi, arti mistiche e arti guerriere) e tanti saluti. La confusione, però, passa solo dopo molte ore di gioco e non sempre lascia il posto a una sana sensazione di perfetto dominio "dell'arte della guerra" di *The Last Remnant*. Fondamentalmente, si prende per buono quanto dato dal gioco, ma l'idea che funzioni un po' a caso non sparisce mai del tutto.

La natura tutta particolare di *The Last Remnant* torna a farsi vedere anche quando si crea la propria unione, assoldando combattenti nelle gilde (quando non succede di trovarsene di

## SALVA OVUNQUE

**Una delle caratteristiche più comode e utili di *The Last Remnant* è la possibilità di salvare pressoché in qualsiasi momento del gioco, l'importante è non trovarsi all'interno di una battaglia. Attraverso un menu è comunque possibile salvare in ogni punto della mappa di gioco, sia all'interno di un dungeon, sia in giro per la città. È anche possibile attivare un'opzione di salvataggio automatico, che registra la posizione del giocatore dopo ogni combattimento.**

**BATTAGLIE TURBO**
Tra le novità incluse da Square Enix in questa versione per PC di *The Last Remnant* c'è anche quella legata alla velocità dei combattimenti. Premendo un apposito pulsante sul controller (a proposito, vi consigliamo di utilizzare quello Xbox 360 per Windows) si può attivare la modalità turbo, che semplicemente velocizza le animazioni legate agli scontri. Piuttosto comodo.

## SUL CAMPO DI BATTAGLIA

**1.** Questi sono gli ordini che è possibile impartire alla propria unione. Non esistono altre voci per decidere il da farsi durante lo scontro. Si può decidere la linea generale d'attacco o difesa che deve tenere il proprio "gruppo".

**2.** Secondo l'efficacia degli attacchi o delle posizioni in campo, questa barra indica il morale dei protagonisti e quello delle orde nemiche. Una volta che si ha il morale alle stelle è più facile sferrare attacchi critici. Quando si subisce un attacco laterale il morale si abbassa.

**3.** In questo spazio vengono visualizzate le informazioni relative ai componenti di ogni unione: i punti vita e i punti abilità rimasti. Attenzione, bisogna sempre tener conto dell'intero "parco" punti vita dell'unione, più che di quelli del singolo personaggio.

**4.** Questi blocchi rappresentano le quattro orde nemiche attualmente presenti sul campo e, spostandosi a destra o a sinistra, si può decidere quale orda attaccare.

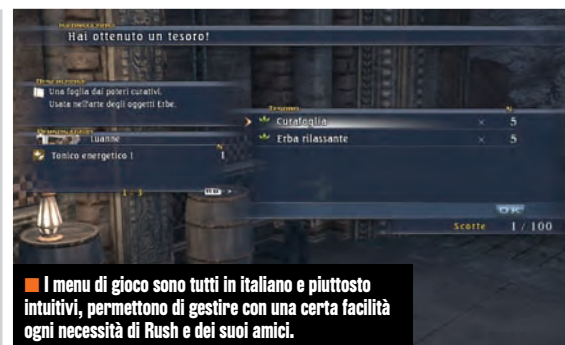
I menu di gioco sono tutti in italiano e piuttosto intuitivi, permettono di gestire con una certa facilità ogni necessità di Rush e dei suoi amici.

Un attacco laterale permette di portare a segno colpi possenti come questo e, al tempo stesso, di migliorare il morale dell'intera unione.

**IN ALTERNATIVA...**

***Final Fantasy XI***, Gen 04, **8**
Un modo diverso di vivere il mondo di *Final Fantasy* e dei MMORPG, ma tuttora amato da legioni di giocatori.

***The Witcher***, Dic 07, **9**
Per chi, ai GdR in stile giapponese, preferisce quelli occidentali, *The Witcher* propone un mondo fantasy tardo-medievale ricco di fascino e "alchimia".

assegnati dalla "storia") e decidendo la disposizione della formazione. In teoria, il gioco Square Enix vorrebbe violentemente unire il mondo dei classici GdR con quello dei GdR strategici: esistono attacchi laterali, agganci che possono essere spezzati, attacchi fulminei e la facoltà di decidere quali dei propri soldati staranno davanti e quali nelle retrovie. Poi, però, la confusione sul campo torna a troneggiare: la telecamera non dà mai una visuale chiara della faccenda, non esiste una mappa su cui verificare le posizioni degli eroi e dei nemici, non è comunque possibile decidere i singoli spostamenti delle proprie unioni.

*The Last Remnant* non è, comunque, un dramma completo: dopo molte ore si può iniziare a capire e ad affrontare l'intera faccenda, entrando maggiormente nei suoi risvolti e scoprendo un sistema di combattimento che poteva dare molto di più, ma che comunque ha una sua ragione d'essere. Bisogna solo scoprire se davvero volete correre il rischio, perché c'è anche la possibilità che dopo dieci/quindici ore di gioco rimaniate ancora dell'idea che le cose, fondamentalmente, funzionino davvero poco. Quelle quindici ore, nel frattempo, le avrete spese godendo di uno splendido design dei personaggi, di una pomposa e magistrale colonna sonora orchestrale e anche di una buona dose di problemi tecnici (texture che compaiono in ritardo) e di un numero spropositato di caricamenti. Fate la vostra scelta.

**Mattia Ravanelli**

info ■ Casa **Square Enix** ■ Sviluppatore **Square Enix** ■ Distributore **Halifax** ■ Telefono **02/413031** ■ Prezzo **€ 44,99** ■ Età Consigliata **16+** ■ Internet **www.square-enix.com**

specifiche tecniche
- Sistema Minimo **CPU 2 GHz, 1 GB RAM, Scheda 3D 256 MB, 15 GB HD, DVD-ROM**
- Sistema Consigliato **CPU 2,4 GHz, 2 GB RAM, Scheda 3D 512 MB**
- Multiplayer **No**

- Splendida caratterizzazione dei personaggi
- Colonna sonora orchestrale
- Idea di gioco perlomeno interessante...

- ... ma realizzazione lacunosa
- Troppa confusione nei combattimenti
- Troppi caricamenti e problemi tecnici

**Un GdR giapponese che prova, senza grande successo e con troppa confusione, a introdurre elementi tipici dei giochi strategici. Peccato, perché l'ottima caratterizzazione dei personaggi diventa, in questo modo, quasi inutile.**

**6½**

| GRAFICA | SONORO | GIOCABILITÀ | LONGEVITÀ | SISTEMA DI COMBATTIMENTO | PERSONAGGI |
|---|---|---|---|---|---|
| 7 | 8 | 6 | 7 | 6 | 8 |

La nostra prima missione dalla parte dei russi: eliminiamo l'artiglieria americana.

**GENERE:** STRATEGIA IN TEMPO REALE

# WORLD IN CONFLICT COMPLETE EDITION

Per Massive scocca finalmente l'ora dei russi!

## STRATEGIA SCANDINAVA

Fondata nel 1997 a Malmö, in Svezia, Massive Entertainment è tra le software house più apprezzate nel campo degli strategici. La fama se l'è costruita grazie alla serie *Ground Control* e al successivo *World in Conflict*. Dopo l'acquisto di Vivendi da parte di Activision, Massive è stata rilevata da Ubisoft.

## IN ITALIANO

**Il gioco è totalmente in italiano, manuale, sottotitoli e doppiaggio compresi. Il risultato finale è ottimo e le voci appaiono sempre ispirate.**

**L'attesa è durata a lungo, a causa di vicissitudini societarie, ma alla fine la tanto desiderata espansione per *World in Conflict* è arrivata.**

Anzi, meglio ancora: per chi non avesse acquistato a suo tempo lo splendido RTS di Massive, Ubisoft, subentrata a Vivendi nella produzione, ha deciso di commercializzare *Soviet Assault* (questo il nome dell'espansione) e il titolo originario in un'unica comoda edizione, ribattezzata *Complete Edition* (per i possessori del primo *World in Conflict* è comunque possibile acquistare il solo add on). Insomma, ora non ci sono proprio più scuse per evitare di scendere in campo con americani e russi alla conquista del mondo!

Era il 2007 quando *World in Conflict* comparve sugli scaffali, ridefinendo il concetto stesso di strategico in tempo reale. Non un compito facile, specie in un segmento stracolmo di giochi "copia-incolla". Massive aveva però osato spingersi oltre, mischiando le meccaniche tipiche di un RTS con la velocità di uno sparatutto. Detto fatto, *World in Conflict* fece il botto, riscuotendo un consenso di critica pressoché assoluto, in parte raffreddato da vendite non strepitose. La storia che faceva da cornice all'azione vedeva gli americani (noi) costretti a fronteggiare una vera e propria invasione da parte dell'Unione Sovietica, in un contesto storico alternativo nel quale la Guerra Fredda si spingeva ben oltre il 1989. Il punto forte del gioco era la struttura agile e snella, che si allontanava dal classico schema di raccolta delle risorse e di costruzione di basi, sostituito da uno stile fulmineo e votato all'azione pura.

Fin dall'uscita, i giocatori notarono l'impossibilità di schierarsi in singolo dalla parte dei russi, disponibili invece in multiplayer. La lacuna è stata finalmente colmata con questa espansione, che inframmezza le missioni della campagna russa, sei in totale, a quelle a stelle e strisce del gioco originario, creando un continuo cambio di prospettiva che ricorda decisamente quanto già visto nei vari *Call of Duty*. Il filmato introduttivo, ambientato a Berlino poco prima dell'attacco sovietico alla parte occidentale della città, presenta subito alcuni nuovi personaggi che impareremo ad apprezzare nel prosieguo della campagna militare. La struttura narrativa è, ancora una volta, molto forte e ogni singola azione sul campo di battaglia sarà guidata da una trama degna di un libro di Tom Clancy.

> "Inframmezza le missioni della campagna russa a quelle a stelle e strisce"

Chi ha già avuto modo di affrontare il titolo originario, non troverà aspetti realmente innovativi, se escludiamo l'inedita fazione giocabile e qualche mappa in più per il multiplayer. È per questo motivo che ci sentiamo di separare nettamente il giudizio sul solo *Soviet Assault* dalle impressioni sulla *Complete Edition*. Se quest'ultima, oggetto della recensione, rappresenta un ideale acquisto per tutti i giocatori che si avvicinano per la prima volta al lavoro di Massive, l'add on preso singolarmente, peraltro abbastanza costoso, lascerà un po' interdetti i fan. Colpa sostanzialmente di uno spirito conservativo che investe tutte e sei le missioni sovietiche, prive di nuove unità o di inediti comandi da impartire alle truppe. Insomma, se siete già possessori del primo *World in Conflict*, riflettete bene sull'acquisto.

Come abbiamo scritto, i novellini che decideranno di comprare la *Complete Edition* avranno invece tra le mani un

Il dettaglio grafico è sempre ad altissimi livelli.

Tra poco i nostri carri sfonderanno il Muro di Berlino.

## GUERRA CALDA

Il preambolo che sta alla base di *World in Conflict* e della relativa espansione è il mancato crollo del sistema comunista nel 1989. L'URSS è messa male, ma ben lungi dal cedere. La richiesta d'aiuto rivolta all'Occidente riceve una risposta negativa. A un simile affronto, il Cremlino non può che rispondere con la forza, scatenando la sua vetusta, ma possente macchina da guerra contro l'Europa e gli Stati Uniti. L'invasione del suolo americano comincia da Seattle. La distruzione del Kingdome (stadio coperto realmente demolito nel 2000), rappresenta l'inizio dell'offensiva rossa e il momento più traumatico delle prime fasi di guerra.

Viste da vicino, le unità appaiono curatissime.

## GUERRA IN MULTIPLAYER

**Come anticipato in sede di anteprima, l'espansione introduce alcune nuove mappe per il multiplayer. Tuttavia, chi dispone del gioco originario e non di Soviet Assault, può comunque sfidare online gli utenti in possesso dell'add on, semplicemente scaricando e installando una mega-patch che aggiunge unicamente i materiali necessari per il multiplayer. La patch è inclusa nel DVD demo allegato all'edizione da 7,90 euro di GMC.**

prodotto strepitoso, per il quale valgono tutti gli elogi già espressi a suo tempo per il gioco a sé stante, amplificati ulteriormente dalla possibilità di parteggiare per i russi. A distanza di due anni dalla prima uscita, l'impatto visivo è ancora di altissimo livello e, grazie a una serie di caratteristiche particolarmente riuscite, dagli effetti particellari ai riflessi delle superfici d'acqua, la *Complete Edition* se la gioca ad armi pari con i più recenti RTS giunti nel frattempo sul mercato dei videogame.

Ciò che stupisce è, in particolare, il dettaglio elevatissimo delle unità, belle e realistiche anche a zoomate estreme, situazioni che consentono di apprezzare al meglio l'ottimo lavoro di documentazione compiuto da Massive per la creazione di veicoli e divise. Insomma, un vero tripudio per gli appassionati delle ricostruzioni militari accurate e plausibili. Solo un'Intelligenza Artificiale non sensazionale e tarata su livelli di difficoltà piuttosto bassi impedisce a *World in Conflict* di compiere il percorso netto. Inezie, comunque, per un gioco che merita di essere recuperato dall'immeritato oblio nel quale è sprofondato da un paio d'anni a questa parte. La *Complete Edition*, siamo certi, ha tutte le carte in regola per rilanciare un prodotto vincente e dalla qualità estrema.

**Dario Ronzoni**

## IN ALTERNATIVA...

***Command & Conquer Red Alert 3***, Dic 08, 8
Un altro strategico a base di russi agguerriti e universi paralleli, ma dalla struttura più classica.

***Codename: Panzers – Cold War***, Mar 09, 8
Anche in questo caso, la Guerra Fredda diventa incandescente e i tank la fanno da padroni.

info ■ Casa **Ubisoft** ■ Sviluppatore **Massive Entertainment** ■ Distributore **Ubisoft** ■ Telefono **02/4886711** ■ Prezzo **€ 29,90** ■ Età Consigliata **16+** ■ Internet **www.worldinconflict.com**

specifiche tecniche
- Sistema Minimo **CPU 2 GHz, 512 MB RAM, Scheda 3D 128 MB, DVD-ROM**
- Sistema Consigliato **CPU 2,5 GHz, 1 GB RAM, Scheda 3D, 256 MB**
- Multiplayer **Internet, LAN**

- Introduce la fazione sovietica
- Trama e personaggi di grande spessore
- Missioni russe articolate e complesse

- Poche novità rispetto al titolo originario
- I.A. a volte troppo lineare
- Poche missioni per i russi

***World in Conflict: Complete Edition* è la perfetta chiave d'accesso al mondo creato da Massive, e inserisce in un unico DVD il gioco originario e l'espansione *Soviet Assault*. Attenzione, però: quest'ultima, presa singolarmente, si rivela un po' troppo scarna.**

| GRAFICA | SONORO | GIOCABILITÀ | LONGEVITÀ | I.A. | MULTIPLAYER |
|---|---|---|---|---|---|
| 8 | 8 | 8 | 8 | 7 | 7 |

Per sabotare i portali occorre realizzare delle combinazioni scelte dalla CPU, in un tempo limitato. Gli emblemi con l'orologio permettono di guadagnare secondi preziosi.

Sul campo da gioco principale di *Puzzle Quest Galactrix*, gli emblemi colorati vanno fatti esplodere con saggezza e strategia.

**GENERE:** ROMPICAPO

# PUZZLE QUEST GALACTRIX

Un'avventura spaziale a base di emblemi da far esplodere. Tutto normale?

### IN ITALIANO

***Puzzle Quest Galactrix*** **è interamente tradotto in italiano, sia per quanto riguarda il manuale di gioco, sia per i testi e i menu a schermo.**

**A Infinite Interactive va dato il merito di aver saputo cogliere il segno dei tempi.**

In un periodo in cui raramente si inventa qualcosa, il team di sviluppo responsabile di *Puzzle Quest: Challenge of the Warlords* ha dimostrato di fare propria la dottrina del "Mash-up". Insomma, del minestrone di generi che ha dato buoni risultati un anno fa, in occasione del primo capitolo di *Puzzle Quest* e che oggi torna a colpire con risultati più che godibili, per quanto lontani dalla perfezione fatta e finita. Ma considerando che di puzzle game perfetto ne esiste solo uno (dentro di voi conoscete la risposta), *Galactrix* può già fregarsi le mani.

La base su cui si muove è del tutto simile a quella di *Hexic*, il rompicapo pensato da sua maestà Pajitnov. Il campo da gioco è ricolmo di emblemi di svariati colori, da avvicinare nel numero minimo di tre per scatenare un'esplosione che li cancella dal tavolo e permette ad altrettanti emblemi di prenderne il posto. Naturalmente, è possibile e auspicabile creare catene di quattro, cinque, sei emblemi, la cui scomparsa possa portare all'avvicinamento automatico di altri emblemi, che a loro volta esploderanno... e via di punti bonus, combo e tutto quanto fa la felicità del giocatore. Se si limitasse a questo, *Puzzle Quest Galactrix* spezzerebbe il cuore dei tanti fan che da Infinite Interactive si aspettano molto di più. Ebbene, quel molto di più c'è.

Ambientato in un contesto che fa il verso a "Star Trek" e a "Star Wars", *Galactrix* si prende il lusso di creare un personaggio, un universo con missioni principali e secondarie, e addirittura un filo narrativo conduttore. Certo, se è per quest'ultimo che volete avvicinarvi a *Galactrix*, fermatevi tranquillamente. Tutto quel che riguarda la caratterizzazione del mondo di *Galactrix* rasenta la banalità più pura: i dialoghi sono troppi e poco ispirati, il design dei personaggi dozzinale e i pretesti per creare nuove missioni forzati. Insomma, se non vi piange il cuore, entrate nell'ordine di idee di tagliare ogni sequenza di dialogo. Non perderete granché, anzi, il guadagno di tempo è netto, dato che in *Galactrix* di cose da fare ce ne sono molte. L'eroe prescelto e rinominato dal giocatore si dimostra presto degno della massima stima delle autorità inter-spaziali, che è un modo pomposo per dire che deve badare alla sua astronave e alla sua truppa. All'interno di *Galactrix* è possibile navigare in apposite mappe alla ricerca di negozi per potenziare l'astronave, questione che poi si riflette all'interno del gioco vero e proprio. Tutti i colori degli emblemi che è necessario eliminare dal tabellone hanno una propria funzione, che conta quando si affrontano le missioni principali. In questo caso, il campo di gioco è condiviso da due personaggi: il protagonista e il nemico. Lo scopo è quello di abbattere l'avversario avvicinando almeno tre mine che, saltuariamente, prendono il posto degli emblemi sul campo da gioco.

> "La battaglia segue i movimenti effettuati dal giocatore"

Al nemico è dato lo stesso ordine e qui entrano in campo i potenziamenti e l'abilità nello sfruttare tutte le armi e i colori degli emblemi. Quelli blu, se eliminati, garantiscono dei punti scudo extra, ovvero dei preziosi punti vita. Quelli rossi, gialli, verdi e viola costituiscono, invece, delle risorse utili per sfruttare le armi secondarie, che vanno precedentemente comprate o assemblate. La porzione inferiore sinistra dello schermo, durante le battaglie, presenta una serie di armamenti su cui fare affidamento: ci sono dei cannoni che sparano al nemico e infliggono un ammontare di danno direttamente proporzionato ai punti risorsa rossi che si hanno in saccoccia; altri che creano uno scudo aggiuntivo secondo gli emblemi viola presenti sul tavolo; altri ancora che garantiscono un danno maggiore per un tempo limitato... e via di questo passo.

Sul campo da gioco è fondamentale tenere sempre a mente il metodo scelto dal team di sviluppo per gestire lo

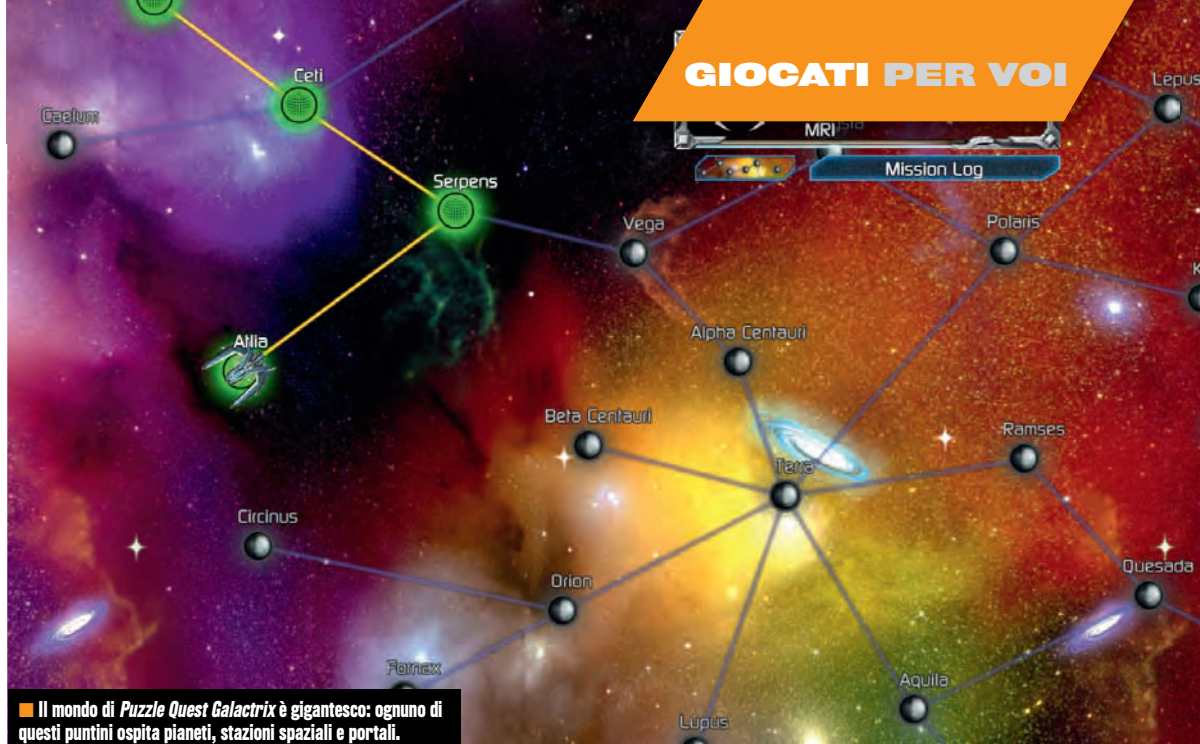
### COSE DA FARE NELLO SPAZIO

Per esplorare i vari punti dell'universo di *Galactrix* occorre "hackerare" dei portali, il che porta a dover creare esplosioni di emblemi in un preciso ordine suggerito dal computer, il tutto in un tempo prestabilito. Si tratta di una delle modalità di gioco alternative, ma anche di quella più presente, tanto da venire un po' a noia. Una volta ottenuto l'accesso a nuove zone, si possono visitare pianeti, scoprire missioni secondarie, infiltrarsi in altri portali e via di questo passo. Tra le missioni alternative segnaliamo quelle in cui è necessario andare a recuperare un po' di minerali su qualche mondo alieno: in questo caso, gli emblemi vengono sostituiti da elementi rappresentativi dei minerali che si devono raccogliere.

### MULTIPLAYER D'ANNATA

***Puzzle Quest Galactrix*** **permette di giocare contro un amico sia in rete locale, sia attraverso Internet. Purtroppo, se si sceglie quest'ultima opzione si è obbligati a inserire l'IP del giocatore che si vuole sfidare. Non è consentito cercare e prendere parte a partite "libere". Una scelta misteriosa, che ci riporta indietro con la mente a parecchi anni fa.**

## PASSARE DI LIVELLO

All'interno del tavolo da gioco trovano posto anche degli emblemi grigi, che non forniscono alcuna risorsa immediata, ma costituiscono una sorta di esperienza da accumulare per passare di livello. Anche vincendo le battaglie è possibile ottenere punti utili allo scopo. Ogni volta che si raggiunge un nuovo livello vengono forniti dei punti da spendere per potenziare i limiti massimi di risorse che è consentito sfruttare in battaglia, il che porta a scudi e attacchi più efficaci.

Il mondo di *Puzzle Quest Galactrix* è gigantesco: ognuno di questi puntini ospita pianeti, stazioni spaziali e portali.

## ARMI FAI DA TE

Una delle fasi alternative di *Puzzle Quest Galactrix* ha a che fare con la creazione di armi. Capita, infatti, che un personaggio della propria squadra dichiari di poter costruire un potenziamento per l'astronave, a patto che si risolva un tavolo da gioco in cui gli emblemi lasciano posto a delle icone relative alle parti dell'oggetto da assemblare. Solo eliminando un numero utile di emblemi-parti si può ottenere l'agognato potenziamento.

Il nemico ha appena avvicinato tre emblemi blu, raccogliendo qualche punto extra per i propri scudi.

scivolamento degli emblemi all'interno della tavola, dopo che se ne sono fatti esplodere altri. Con la scusa di organizzare la battaglia a gravità zero, Infinite Interactive ha pensato bene di gestire l'intera faccenda seguendo i movimenti effettuati dal giocatore. Facciamo un esempio: gli unici movimenti possibili sul campo sono quelli che permettono a due emblemi adiacenti di essere scambiati di posto tra loro, nel tentativo di creare famiglie di tre o più elementi identici. Se si effettua uno scambio trascinando un emblema da una posizione inferiore a una superiore e si crea un trio di emblemi che vanno a scomparire, tutti gli altri già presenti prenderanno il loro posto scivolando nella stessa direzione (dal basso verso l'alto), con nuovi elementi che arriveranno nell'estremità inferiore della schermata di gioco. Si tratta di un accorgimento che dona ulteriore spessore alla meccanica, obbligando a pensare in maniera strategica prima di effettuare un movimento e cercando d'intuire a cosa porterà. E tutto questo è relativo solo alle battaglie, ci sono altre modalità di gioco in *Galactrix*, che però approfondiamo in un apposito spazio in queste pagine.

Tutto bellissimo quindi? Sì e no. Fingendo di dimenticare i difetti cui accennavamo in principio, è anche vero che sono tanti e inutili i tempi morti, così come è discutibile l'intera meccanica del gioco vero e proprio: a volte, la sensazione che si stia vincendo o perdendo per pura botta di s/fortuna è marcata. D'altronde è anche vero che succede spesso nei puzzle game e *Galactrix* è un buon rompicapo, che prova a fare molto di più e spesso, comunque, ci riesce.

**Mattia Ravanelli**

## MOSSE NON VALIDE

**Nel mondo di *Galactrix* è sempre possibile effettuare una mossa che porti all'eliminazione di almeno tre emblemi dello stesso colore. Per questo, se si prova a sostituire la posizione a due tessere senza che questo porti a un'esplosione, si ottiene una "mossa non valida". Nel caso delle battaglie, una mossa non valida condanna a perdere il turno in favore dell'avversario, mentre nelle altre modalità viene solo annullato il movimento prescelto.**

## IN ALTERNATIVA...

***Puzzle Quest: Challenge of the Warlords***, Nat 07, **8½**
Il primo capitolo della "serie", ad ambientazione fantasy e con varie classi di personaggi tra cui scegliere.

***Lumines***, Lug 08, **8½**
Un puzzle game musicale di grande classe e ipnotico come pochi. Più che consigliato.

**info** ■ Casa **D3** ■ Sviluppatore **Infinite Interactive** ■ Distributore **Halifax** ■ Telefono **02/413031** ■ Prezzo **€ 34,90** ■ Età Consigliata **3+** ■ Internet **www.puzzle-quest.com**

**specifiche tecniche**
- Sistema Minimo **CPU 1,6 GHz, 512 GB RAM, 1 GB HD, Scheda 3D 128 MB, DVD-ROM**
- Sistema Consigliato **CPU 4 GHz, 2 GB RAM, Scheda 3D 256 MB**
- Multiplayer **Internet, LAN**

**Pro:**
- Grande spessore di gioco
- Lungo e appassionante
- Originale, a modo suo

**Contro:**
- Caratterizzazione di basso livello
- Troppi dialoghi e tempi morti
- Multiplayer limitato

***Galactrix* non offre solo un sistema di gioco profondo e interessante, ma anche tante modalità, per quanto piuttosto simili. Peccato per la caratterizzazione, i dialoghi e una certa sensazione di casualità nella meccanica.**

**8**

| GRAFICA | SONORO | GIOCABILITÀ | LONGEVITÀ | QUALITÀ ROMPICAPO | ORIGINALITÀ |
|---|---|---|---|---|---|
| 7 | 7 | 8 | 9 | 8 | 8 |

In alcune situazioni potrete usare il fucile da cecchino, sebbene solo per pochi minuti.

Per arrivare in fondo al corridoio è bene studiare quali siano le coperture più adeguate.

**GENERE:** SPARATUTTO IN TERZA PERSONA

# WANTED: WEAPONS OF FATE

I proiettili seguono una linea retta? Tutte sciocchezze da retrogradi.

### IN ITALIANO

***Wanted* è stato tradotto in italiano per quanto concerne manuale, scatola e sottotitoli. Il parlato, invece, rimane in inglese.**

**QUEL capolavoro che risponde al nome di *Gears of War* ha fatto scuola. Non solo si è affermato come uno dei titoli di maggior successo per Xbox 360, ma è stato anche ottimamente convertito per computer.**

Certo, ci è voluto parecchio tempo e, all'uscita, il gioco presentava qualche piccola magagna, come la gestione dei salvataggi, ma anche l'incarnazione per Windows ha fatto aumentare la salivazione degli appassionati. Per quanto riguarda il secondo capitolo, purtroppo, i giocatori su computer non possono che morire d'invidia: *Gears of War 2* si è infatti dimostrato un seguito eccellente ma, per stessa ammissione dei programmatori, non vedrà mai la luce su PC (a onor del vero, lo dissero anche per il primo capitolo, smentendosi da soli dopo qualche tempo).

Se siete in astinenza da quel tipo di gioco, potreste essere incuriositi da *Wanted: Weapons of Fate*, trasposizione videoludica della pellicola "Wanted – Scegli il tuo destino" con la bella Angelina Jolie. L'approccio dei programmatori di *Wanted* non è molto differente da quello di *GoW*: un personaggio (sempre inquadrato da dietro le spalle) che si muove all'interno di spazi relativamente piccoli, saltando da una protezione all'altra, sino a eliminare tutti gli avversari, per poi passare alle stanze successive. Tutto è centrato sul concetto di copertura: la pressione di un tasto vi permetterà di balzare da un riparo all'altro, mentre con un secondo pulsante potrete sporgervi per colpire i nemici. In quei momenti sarete esposti al fuoco, e i cattivi non esiteranno a vomitarvi addosso tutto il piombo presente nelle loro sputafuoco. Di tanto in tanto, poi, vi troverete ad affrontare sezioni particolari, lungo le quali l'eroe si sposterà automaticamente e dovrete solamente mirare: tutto si muoverà al rallentatore, ma avrete solo pochi istanti per sbarazzarvi sia delle bombe che vi verranno tirate addosso, sia degli avversari.

Non mancheranno alcune abilità speciali, che si sbloccheranno procedendo nei livelli. La prima "mossa" che imparerete sarà il colpo curvo: selezionate l'avversario e vedrete una parabola rossa. Muovendo il mouse o lo stick del joypad sarete in grado di modificarne l'inclinazione e, quando diventerà bianca, potrete premere il grilletto e godervi una spettacolare animazione del proiettile che raggiunge l'avversario. La seconda abilità è un derivato dell'intramontabile Bullet Time e vi consentirà di muovervi al rallentatore per fiocinare in pochi istanti parecchi avversari. Naturalmente, non potrete ricorrere costantemente a questo espediente, ma dovrete aspettare che l'indicatore sia carico (basterà eliminare alcuni avversari). Un piacevole ritorno è quello dei boss finali, che richiederanno un po' di impegno in più, e parecchia abilità nel saltare da una copertura all'altra, per essere eliminati.

> "L'azione potrebbe essere ottima"

Tecnicamente, *Wanted* è ben realizzato, e pur non facendo gridare al miracolo (*Gears of War 2* è su un altro pianeta, anche stilisticamente), è piacevole a vedersi. Molto belle le animazioni dei protagonisti che balzano da un rifugio all'altro, rotolandosi per terra, saltando sopra le casse o scivolando sui pavimenti. Anche la struttura dei livelli è piacevole, risultando credibile e ben concepita in funzione dell'azione. Un esempio tipico è il livello dell'aereo, decisamente ben strutturato e capace di regalare parecchie soddisfazioni.

I programmatori di *Wanted* si sono impegnati a lungo e, sebbene la trama sia sottotono e la narrazione piatta, l'azione potrebbe essere ottima. "Potrebbe", appunto, ma non ci riesce.

### POCHE ARMI, MA BUONE

**Al contrario della stragrande maggioranza degli sparatutto, non avrete un arsenale illimitato a vostra disposizione. Sotto questo profilo, *Wanted* va contro corrente e, nella maggior parte dei casi, avrete solo la pistola in mano. In alcune situazioni, potrete contare sulla doppia pistola, ma scordatevi di raccogliere fucili e mitra dagli avversari: da questi ultimi recupererete solo preziose munizioni. Per spezzare la noia, in qualche livello potrete dilettarvi nel ruolo di cecchino, eliminando i nemici con il fucile di precisione.**

### UN MOTORE SNELLO

Uno dei pregi di *Wanted* è la leggerezza del motore, che vi permetterà di farlo girare al massimo del dettaglio, anche a livelli di AntiAliasing elevati, senza evidenti rallentamenti. Con una Radeon 4870 unita a un economico processore Quad core (un Q6600), il frame rate non è mai sceso sotto i 60 FPS. Solo forzando l'AntiAliasing a 12 campioni siamo riusciti – in alcune situazioni – a farlo scendere attorno ai 35/40 FPS, senza mai riscontrare seri problemi di fluidità.

Il livello sull'aereo è quello che ci ha convinto maggiormente.

L'illuminazione di tipo HDR è implementata, ma siamo lontani dalla qualità vista nei giochi basati sul motore Source.

Avete meno di quattro secondi per eliminare questo avversario, e ne avrete altrettanti per quello successivo.

## SISTEMA DI CONTROLLO

***Wanted* si fa giocare alla grande con il mouse e la tastiera. Chi possiede un joypad, possibilmente un modello con i grilletti analogici, farebbe però bene a collegarlo al PC: trattandosi di un gioco multipiattaforma, i programmatori hanno studiato bene la gestione del pad, che risulta pressoché perfetta.**

## ANCHE A CALCIONI

Quando sarete molto vicini a un avversario, magari perché a secco di munizioni o, più semplicemente, perché si trova dall'altro lato di una protezione, potrete evitare l'uso delle armi da fuoco e affidarvi al fedele coltello. Se il nemico sarà nascosto dietro una cassa, premendo il tasto azione vedrete il protagonista sporgersi e finire in pochi, ma letali istanti la vittima. Di contro, se l'avversario sarà in piedi vicino al protagonista, questi prima lo bloccherà con pugni e calci, e solo successivamente lo finirà con la lama.

Non tanto a causa di errori: il livello di difficoltà è ben tarato, e non abbiamo notato bug degni di nota, per non parlare della varietà, sicuramente sopra la media. Un limite è nel sistema di copertura, che non è stato usato al 100% delle sue potenzialità, ma nemmeno questo ci ha lasciato troppo perplessi.

Ciò che manca a *Wanted* è l'anima. Tutto scorre senza suscitare emozioni nel giocatore, il quale si troverà a procedere per inerzia fra i livelli, senza mai imbattersi in situazioni memorabili. È divertente saltellare fra le postazioni dei tipici open space degli uffici americani, così come raggiungere la coda di un aereo che sta precipitando per procurarsi un paracadute, ma non ci si sente mai veramente "gasati" da quello che si sta facendo. Probabilmente, molti arriveranno anche alla fine, dato che la vicenda non è tanto lunga da annoiare (siamo attorno alle 6-8 ore), ma una volta concluso, *Wanted* andrà sullo scaffale a prendere polvere, senza aver lasciato nulla nella memoria di chi lo ha giocato. Ed è un peccato, perché le idee non mancano e sarebbe bastato cercare di renderlo più avvincente, per trasformarlo in un titolo davvero meritevole di acquisto. Forse, nel multiplayer avrebbe potuto rivelarsi intrigante, peccato che l'opzione a più giocatori sia stata snobbata dagli sviluppatori.

**Alberto Falchi**

## IN ALTERNATIVA...

***Gears of War***, Nat 07, **8½**
Il concetto di copertura è nato da questo splendido gioco, che non dovrebbe mancare ad alcun appassionato.

***Max Payne 2 – The Fall of Max Payne***, Dic 03, **8**
Nell'attesa dell'annunciato terzo capitolo, si può sempre rispolverare il secondo. Ancora divertentissimo.

**info** ■ Casa **Warner Bros** ■ Sviluppatore **GRIN** ■ Distributore **Cidiverte** ■ Telefono **199106266** ■ Prezzo **€ 39,90** ■ Età Consigliata **18+** ■ Internet **http://thewanted.warnerbros.com/**

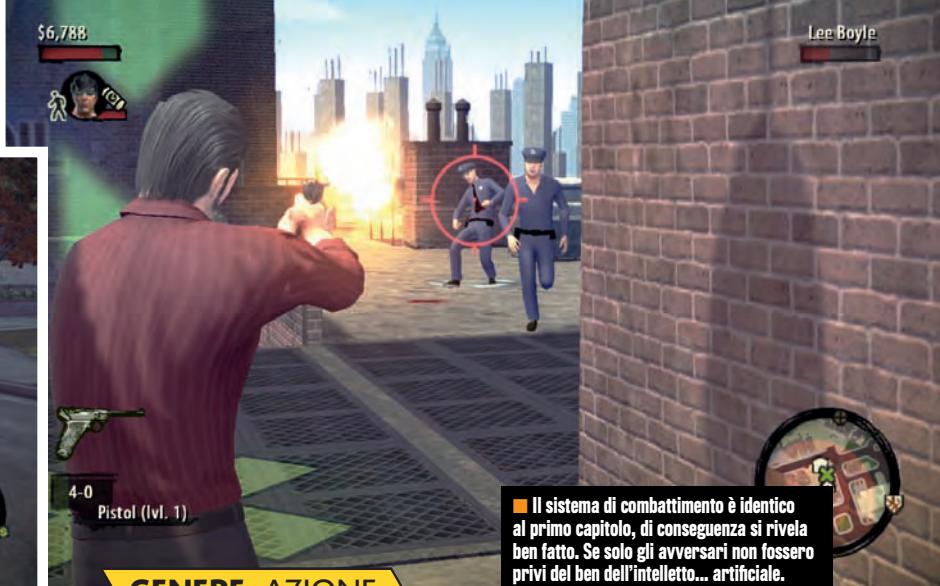
**specifiche tecniche**
- Sistema Minimo **CPU 3 GHz, 1 GB RAM, Scheda 3D 256 MB PS 3.0, DVD-ROM**
- Sistema Consigliato **CPU Dual Core, 2 GB RAM, Scheda 3D 512 MB**
- Multiplayer **No**

- Un prodotto molto curato
- Piacevole struttura dei livelli
- Interessanti i colpi speciali

- Manca la modalità multiplayer
- Non ci sono momenti esaltanti
- Non ha anima

**Tecnicamente valido, ricco di idee e ben strutturato, ma anche tristemente piatto. *Wanted* è come un bel libro che non riesce a farsi leggere: pur offrendo mille ottimi spunti, non li approfondisce mai a dovere. Un vero peccato.**

| GRAFICA | SONORO | GIOCABILITÀ | LONGEVITÀ | LIVELLI | ESALTAZIONE |
|---|---|---|---|---|---|
| 8 | 7 | 7 | 6 | 7 | 5 |

I modelli tridimensionali delle auto lasciano a desiderare, ma il peggio lo scoprirete mettendovi al volante e testando il modello di guida.

Il sistema di combattimento è identico al primo capitolo, di conseguenza si rivela ben fatto. Se solo gli avversari non fossero privi del ben dell'intelletto... artificiale.

GENERE: AZIONE

# IL PADRINO II

La prima offerta non si poteva rifiutare. Sarà così anche per la seconda "proposta" di EA?

**IN ITALIANO**

***Il Padrino II* raggiungerà gli scaffali dei negozi completamente tradotto in italiano.**

**QUANDO, nel 2006, venne lanciato sul mercato il videogioco de "Il Padrino", furono in molti a rimanerne positivamente impressionati.**

Sebbene la struttura richiamasse in maniera evidente *GTA*, l'ispirazione si concedeva ampi spazi per un'interpretazione personale: i programmatori furono bravi non solo a ricreare alla perfezione le atmosfere del periodo preso in considerazione dal film, ma anche a inventarsi un sistema di controllo particolarmente intrigante. La loro fantasia li portò anche a creare una sorta di minigioco piuttosto divertente, che obbligava a trovare il punto debole di ogni negoziante (percosse, distruzione di proprietà, minacce ai clienti e via dicendo), per riuscire a estorcergli il pizzo. In poche parole, fu riprodotto un mondo in cui i legami d'onore erano più importanti dei contratti legali; un mondo a tutti gli effetti identico alla brutale, ma affascinante società dipinta dalle pellicole di Francis Ford Coppola.

A tre anni di distanza, è venuto il momento del naturale seguito, che riprende la storia seguendo quanto visto nella seconda pellicola. Si inizia fuggendo da Cuba, riconquistando il potere assoluto a New York e poi spostandosi verso altre zone degli Stati Uniti, come la Florida. Bastano pochi minuti, però, per capire che il team di sviluppo ha inserito parecchie novità nello schema di gioco, trasformando (almeno in parte) quello che era un clone di *GTA* in un titolo che, pur basandosi principalmente sull'azione, è caratterizzato da un discreto spessore tattico.

Dovrete continuare a "convincere" i negozianti a farsi proteggere da voi, così come dar fuoco alle attività di chi si rifiuta di pagare, e non mancheranno gli assalti alle ville delle famiglie rivali. A questo viene però aggiunta una componente strategica di tutto rispetto: un padrino non si limita ad agire, anzi, lo fa il meno possibile. Un padrino impartisce ordini: comanda ai suoi uomini di lanciarsi all'assalto delle attività avversarie, decide quanti sgherri di guardia mettere in ogni locale sotto la sua protezione, seleziona i "picciotti" fidati che lo accompagnano, li addestra e li rifornisce di armi.
Insomma, un padrino fa andare il cervello e ne *Il Padrino II* l'accento è posto proprio su questo. Passerete buona parte del tempo all'interno della cosiddetta Don's View: premendo TAB vi apparirà una mappa della (anzi, delle, visto che sono più di una) città, e da quella potrete pianificare tutte le scelte strategiche del caso. Spesso non dovrete neppure muovervi in prima persona: se staranno attaccando un locale della vostra famiglia, basterà inviare rinforzi adeguati a respingere gli aggressori.

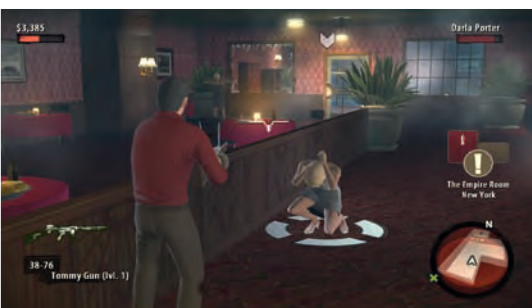
> "Sono state praticamente eliminate le fughe in auto"

Dalla Don's View, inoltre, giocherete tutte le carte speciali in vostro possesso: se avrete fatto qualche favore a personaggi di spicco, potreste avere modo di scarcerare velocemente degli scagnozzi che sono stati arrestati, o di far uscire prima dall'ospedale i picciotti feriti durante l'azione. La mappa strategica, insomma, vi assorbirà e sarà anche la parte migliore del gioco. Lo stesso non può dirsi per le sezioni d'azione. Fossero rimaste invariate rispetto al primo episodio non ci lamenteremmo; il fatto è che il sistema di controllo, così come le animazioni dei personaggi e, soprattutto, il modello di guida hanno compiuto un enorme passo indietro. Le rapine si svolgono esattamente come in passato: si entra nel locale, si fanno fuori le eventuali guardie e, una volta a tu per tu con il gestore, si cerca il modo di convincerlo a pagare il pizzo, solitamente con le cattive maniere. Purtroppo, l'Intelligenza Artificiale degli avversari non brilla in maniera particolare e, nella maggior parte dei casi, sarà decisamente semplice farsi strada nel mondo del crimine. Alcune situazioni, come l'assalto e la relativa distruzione delle ville rivali, richiedono un minimo d'impegno in più, ma, complice anche la resistenza degli sgherri che vi porterete dietro, non faticherete a raggiungere i vostri obiettivi.

## UNA MANO LAVA L'ALTRA

Bighellonando per le città, noterete che molti dei passanti sono caratterizzati da un'icona sulla testa, in stile *The Sims*. Avvicinandovi, interagirete con loro, secondo la situazione: se avrete appena commesso un crimine, potrete pagare il loro silenzio, mentre in altre situazioni vi chiederanno qualche piccolo favore (solitamente, eliminare o intimorire qualcuno) in cambio di una mazzetta di soldi. Alcuni di questi personaggi potranno sdebitarsi in seguito, curando immediatamente i compagni feriti o facendo uscire dal carcere gli scagnozzi presi in consegna dalla giustizia.

## ATTENZIONE! DRM

***Il Padrino II*, come tutti i titoli di EA, richiede di essere attivato online prima di giocare. Basteranno pochi istanti di connessione per sfruttare una delle cinque attivazioni disponibili. È consentito revocare in qualsiasi momento l'attivazione, di conseguenza non avrete limiti in merito al numero di PC su cui installarlo, a patto che il gioco non sia attivo su più di cinque computer contemporaneamente.**

Quando andrete a riscuotere il pizzo, portatevi dietro uno scassinatore per fargli aprire la cassaforte.

Nonostante la grafica non faccia gridare al miracolo, le esplosioni sono state realizzate con cura.

## SCEGLIERSI GLI AMICI

Una delle peculiarità più intriganti de *Il Padrino II* (purtroppo, in parte vanificata dalla scarsa I.A. degli avversari) è la possibilità di scegliere quali sgherri portarsi dietro di missione in missione. Si avrà occasione di scegliere i più fedeli da un gruppo piuttosto vasto di malavitosi, ognuno con le proprie caratteristiche: l'esperto in demolizioni farà comodo per distruggere senza fatica le ville degli avversari, mentre lo scassinatore aiuterà a forzare le casseforti e a guadagnare di più dai giri per raccogliere il pizzo. Col passare delle missioni, potrete decidere di armare meglio i vostri alleati, così come di incrementarne le statistiche. Tutto ha un prezzo, però...

Per riequilibrare la formula, i programmatori hanno provato a introdurre alcune condizioni particolari: certi boss vanno uccisi in determinate maniere per far meglio recepire il messaggio, quindi capiterà di far volare qualche malvivente dai tetti, gettarne qualcuno nel fiume o magari freddarlo a colpi di doppietta, meglio se davanti a parecchi testimoni. Anche in questi casi, però, la scarsa I.A. non riesce a far brillare missioni che potrebbero rivelarsi decisamente più intriganti.

La varietà sembra infinita: oltre alle missioni della trama principale e alle attività da "gestire", si possono trovare decine di missioni secondarie semplicemente girando per la città e chiacchierando con i passanti. Stringi stringi, però, tutto si riduce a una sequenza standard: vai, uccidi e torna a casa, senza le finezze cui siamo abituati dall'eccellente *GTA,* che, con i suoi incarichi articolati e studiati in ogni dettaglio, detta ancora legge in questo genere di giochi.

Oltre alla ripetitività dell'azione, è doveroso segnalare che la mappa di gioco de *Il Padrino II* si concentra nell'arco di poche vie. Da una parte si arriva subito a destinazione, ma così facendo sono state praticamente eliminate le fughe in auto. Non tutti i mali vengono per nuocere, comunque, giacché il controllo delle vetture è davvero pessimo.

In definitiva, *Il Padrino II* è caratterizzato da alti e bassi: la parte giocata, soprattutto le sezioni di guida, perdono punti se confrontate con il precedente capitolo, mentre la sezione strategica offre qualche momento di svago. Sono state introdotte parecchie missioni secondarie, che rendono l'avventura decisamente lunga da portare a termine, ma sono talmente ripetitive, che probabilmente molti si stuferanno prima di averle completate. Un'occasione sprecata: un maggiore impegno avrebbe potuto rendere *Il Padrino II* decisamente esaltante, ma realizzato in questa maniera supera di poco la sufficienza.

**Alberto Falchi**

GIOCHI COMPUTER

### SNELLO E VELOCE

**Anche se disponete di un PC poco aggiornato, *Il Padrino II* dovrebbe girare senza grossi problemi. A patto di disporre di una scheda video compatibile con i Pixel Shader 3.0 e una CPU dual core (o un single core ad almeno 3 GHz), il gioco viaggerà fluidamente al massimo del dettaglio, ovvero a 30 FPS fissi: il massimo consentito dal motore grafico.**

### CORRUZIONE?

**All'interno de *Il Padrino II*, la mafia è tanto potente, che non dovrete preoccuparvi della polizia. Certo, se vi farete cogliere in fallo da una volante, è probabile che gli agenti al volante tentino di inseguirvi e di portarvi in gattabuia, ma resistere o scappare sarà talmente facile, da far sospettare che i poliziotti siano corrotti sino al midollo.**

### MULTIPLAYER

***Il Padrino II* comprende alcune modalità multiplayer. Oltre a quelle presenti nel gioco, al lancio sarà possibile scaricare un aggiornamento che includerà anche Don Control, che permette di godersi online le finezze della gestione strategica. Sulla carta, è la modalità più intrigante. Al momento in cui abbiamo provato *Il Padrino II* ci era impossibile valutare a fondo il gioco online, dunque vi rimandiamo ai prossimi numeri di GMC, sulle pagine della rubrica Next Level, sezione Extended Play.**

### IN ALTERNATIVA...

***Il Padrino,* Apr 06, 8**
Il primo capitolo della saga era decisamente ben riuscito.

***GTA IV,* Nat 08, 9**
Se vi piace questo genere di gioco, il quarto capitolo di *GTA* è il migliore in assoluto, sempre che abbiate un PC abbastanza potente per godervelo.

**info** ■ Casa **EA** ■ Sviluppatore **Interno** ■ Distributore **EA, Leader, Cidiverte** ■ Telefono **0332/874111; 199106266** ■ Prezzo **€ 44,90** ■ Età Consigliata **18+** ■ Internet **www.ea.com**

**specifiche tecniche**
- Sis. Min. **CPU 2,8 GHz, 1 GB RAM, Scheda 3D 256 MB PS 3.0, Internet per l'attivazione, DVD-ROM**
- Sistema Consigliato **CPU dual core, 2 GB RAM, Scheda 3D 512 MB**
- Multiplayer **Internet**

- **Don's View decisamente riuscita**
- **Una miriade di missioni e sottomissioni**
- **Riprende la trama della pellicola**

- **Ripetitivo**
- **Modello di guida pessimo**
- **I.A. poco sviluppata**

**Tutto sommato, *Il Padrino II* rappresenta un passo indietro rispetto al capitolo precedente. Le novità sono interessanti, ma la scarsa qualità tecnica, unita alla ripetitività dell'azione, alla I.A. lacunosa e al modello di guida deficitario, lo rendono poco intrigante.**

**6½**

| GRAFICA | SONORO | GIOCABILITÀ | LONGEVITÀ | I.A. | STRATEGIA |
|---|---|---|---|---|---|
| 6 | 7 | 7 | 6 | 5 | 8 |

Le sezioni a piedi sono minate da animazioni legnose e modelli inadeguati.

La grafica di *Wheelman* è davvero superata, specie se vista in movimento.

GENERE: AZIONE

# WHEELMAN

Vin Diesel si dà ai film di serie B.

### IN ITALIANO

*Wheelman* è totalmente in italiano, ma la qualità della traduzione è davvero scadente. Anche il doppiaggio, di conseguenza, fa acqua da tutte le parti.

### TELETRASPORTO

Grazie al palmare, ci si può sostanzialmente teletrasportare alla missione successiva, saltando a piè pari l'esplorazione della città. È una scelta comprensibile, ma che spezza la narrazione e la finzione.

### IL CONTROLLER

È possibile giocare a *Wheelman* con mouse e tastiera, ma l'opzione migliore è utilizzare un controller analogico: gli sviluppatori hanno fatto un buon lavoro, ma è comunque evidente che il sistema di controllo sia nato con in mente il joypad di Xbox 360.

**SI dice che l'abito non fa il monaco e che la bellezza che conta davvero è quella interiore. Sono dei nobili principi, validi magari per i valori umani, ma raramente applicabili al mondo dell'intrattenimento.**

Avete mai riflettuto sulla differenza tra un film d'azione di qualità e un B-movie dozzinale con sparatorie e inseguimenti? Non è la trama, che rimane quasi sempre nei confini dei colpi di scena polizieschi/criminali, e non è nemmeno la quantità di esplosioni e incidenti da brivido, una costante in entrambi i casi. La vera differenza è la qualità della realizzazione. Se "Die Hard" fosse stato girato con un decimo del budget, i suoi effetti speciali avrebbero fatto ridere e, probabilmente, il cast di attori avrebbe lasciato a desiderare. Le battute sarebbero state più banali, i costumi scontati e la colonna sonora dimenticabile. Quello che stiamo dicendo è che, se si punta a creare un prodotto d'intrattenimento improntato all'azione e allo spettacolo, le apparenze contano più della sostanza.

Tristemente, questo discorso cinematografico si applica alla perfezione a *Wheelman*, l'ultima fatica di Midway centrata su Vin Diesel, nerboruto attore del mondo reale, nonché frequentatore di quello virtuale (ricordiamo, per esempio, *The Chronicles of Riddick: Assault on Dark Athena*). Gli sviluppatori hanno cercato di dare vita a un titolo d'azione altamente spettacolare, sfruttando l'aurea presenza del buon Vin per conferire un taglio da film alla trama e alle missioni. Il nostro eroe veste i panni di Milo, un poliziotto sotto copertura impegnato in una missione top secret a Barcellona, e si farà strada in un mondo da esplorare liberamente, lanciandosi in incredibili inseguimenti e impegnandosi in sanguinose sparatorie. Il paragone con *GTA*, come al solito, è inevitabile, ma in questo caso siamo alle prese con missioni più rapide e con un particolare sistema dedicato ai combattimenti tra auto. L'idea di base è buona, ma la realizzazione è scadente sotto tutti i possibili profili tecnici. Sin dal primo secondo si nota l'eccessiva semplicità dei modelli poligonali e delle strutture che riproducono, più o meno fedelmente, le strade più note di Barcellona. I personaggi, le vetture e i palazzi sembrano venire direttamente dai tempi del primo Xbox, o anche di PlayStation 2. Come se non bastasse, tutto è ricoperto da texture slavate e poco credibili.

Le animazioni sono legnose e la loro pochezza è sottolineata anche da effetti di luce superati, che mettono brutalmente alla gogna i movimenti del lucido cranio del protagonista. A questi aspetti estetici,

> "Un mesto B-movie, che sfigura se paragonato alla concorrenza"

si aggiunge un reparto audio di rara bruttezza, aggravato da un cattivo lavoro svolto in fase di traduzione. Le battute sono tradotte male, contengono errori di genere (per esempio: una ragazza che dice "Sono arrabbiato") e ricalcano troppo le costruzioni inglesi, risultando poco verosimili e a tratti ridicole. Il doppiaggio, a prescindere dalla qualità degli attori, propone dialoghi quasi scollegati tra loro: spesso, si ha la sensazione di udire tante battute singole, e non dei botta e risposta ben collocati nel loro contesto. Come se non bastasse, molti dei labiali

### RISSE TRA VEICOLI

Utilizzando le frecce direzionali o dando un colpo secco al mouse, è possibile spostare rapidamente la propria vettura, anche quando si procede ad alte velocità. Questa mossa permette di sbattere fuori strada i propri inseguitori, di evitare i loro attacchi, di schivare ostacoli all'ultimo secondo e di sfondare alcune barriere. È senza dubbio l'idea più azzeccata di *Wheelman*, ma il modo in cui viene sfruttata la rende noiosa dopo un po' di missioni.

Salti e acrobazie sono all'ordine del giorno, in *Wheelman*.

Gli scontri in macchina sono divertenti, ma presto diventano noiosi.

Le missioni offrono tanti spunti diversi, ma alla fine si giocano tutte nella stessa maniera.

## LA PRENDO AL VOLO!

Se il veicolo che state guidando è messo male, o anche solo se avete voglia di cambiarlo, avrete a disposizione l'air jacking di Milo. Consiste in un improbabile salto fuori dalla portiera, che giunge sul tetto del veicolo inseguito e, poi, sulla mandibola del malcapitato conducente. Questo sistema rende più agili alcune missioni, ma non viene sfruttato appieno anche per lo scarso realismo del traffico, che troppo spesso propone strade semivuote.

non sono sincronizzati, e i livelli di volume durante la partita fanno sembrare che dei personaggi ben lontani da Milo siano seduti al posto del passeggero. Insomma, la qualità cinematografica cui miravano gli sviluppatori si è trasformata in un mesto B-movie, che sfigura se paragonato alla concorrenza.

È un peccato, perché a parte questo sfacelo tecnico *Wheelman* ha degli spunti di giocabilità interessanti. La manovrabilità esagerata dei veicoli, la possibilità di entrare in testacoda e far esplodere gli inseguitori, e il sistema dedicato alla "mischia tra veicoli" non sono niente di rivoluzionario, ma avrebbero potuto accontentare chiunque fosse alla ricerca di un gioco d'azione veloce e senza troppe velleità di realismo. L'avventura di Milo procede a suon di missioni, piuttosto varie nell'apparenza, ma troppo simili tra loro a livello di gioco. Nel giro di un paio d'ore si imparano tutti i trucchi a disposizione del protagonista, e si finisce per applicarli continuamente, senza mai doversi inventare nulla di particolare o avere dei momenti di stacco. Questo fenomeno, che in realtà è un problema comune a molti giochi d'azione, è accentuato dalle pochezze tecniche di cui abbiamo trattato diffusamente, che invece di nascondere i difetti li espongono al pubblico ludibrio.

*Wheelman* aveva mostrato molte incertezze anche prima di raggiungere gli scaffali e, ora che è finito, è difficile giudicarlo bonariamente. A meno che non abbiate un particolare gusto per i film di serie B, dunque, superatelo senza mettere la freccia e lasciatelo sullo scaffale.

**Fabio Bortolotti**

### SU DUE RUOTE

**Il nostro Vin Diesel potrà impossessarsi anche di fiammanti motociclette, utilizzando comunque le stesse mosse speciali che ha a disposizione in automobile. Anche in questo caso, naturalmente, lo stile di guida è più che arcade.**

### FOCUS

**Guidando bene e in maniera spettacolare, Milo caricherà una speciale barra, che gli consente di effettuare delle super mosse quando è al volante. Un'idea interessante, logorata dalla ripetitività delle missioni.**

### IN ALTERNATIVA...

***GTA IV,*** Nat 08, **9**
Nonostante le polemiche, rimane il re indiscusso del suo genere.

***Saints Row 2,***
Mar 09, **6½**
Non un capolavoro, ma sicuramente più riuscito di *Wheelman*.

**info** ■ Casa **Midway** ■ Sviluppatore **Tigon Studios** ■ Distributore **Cidiverte** ■ Telefono **199106266** ■ Prezzo **€ 29,90** ■ Età Consigliata **16+** ■ Internet **www.wheelmangame.com**

**specifiche tecniche**
- Sistema Minimo **CPU dual core 2 GHz, 2 GB RAM, Scheda 3D 128 MB, 15 GB HD, DVD-ROM**
- Sistema Consigliato **CPU dual core 2,4 GHz, 3 GB RAM, Scheda 3D 256 MB**
- Multiplayer **No**

- L'air jacking è divertente
- Azione senza compromessi
- Ambientazione interessante

- Graficamente scadente
- Audio di scarsa qualità
- Ripetitivo e privo di mordente

***Wheelman* è un gioco d'azione scadente sotto tutti i punti di vista. Le buone idee non mancano, anche se sono in numero ridotto, ma vengono offuscate da una realizzazione tecnica inaccettabile per un titolo del 2009. Da evitare.**

**4½**

| GRAFICA | SONORO | GIOCABILITÀ | LONGEVITÀ | TRAMA | MISSIONI |
|---|---|---|---|---|---|
| 4 | 4 | 5 | 4 | 5 | 5 |

I pazienti meno gravi riescono ad affrontare un viaggio su quattro ruote senza problemi.

Se le condizioni di salute sono critiche, i feriti devono essere trasportati in elicottero.

**GENERE:** STRATEGIA IN TEMPO REALE

# EMERGENCY 4 EDIZIONE ORO

Strategia e tattica in tempo reale, una volta tanto, poste al servizio della collettività.

**IN ITALIANO**

**Come da tradizione, la versione distribuita da FX Interactive è interamente tradotta e doppiata in italiano. Gli attori che prestano la voce al gioco sono dei professionisti e la qualità del lavoro svolto merita una menzione particolare.**

**AL giorno d'oggi, un terremoto non viene più associato a un colpo di tridente di Poseidone, né si ritiene responsabile Zeus per una tempesta di fulmini. Di fronte alle calamità naturali, però, avvertiamo la stessa paura provata dai nostri antenati.**

UN VERO AFFARE GIOCHI PER IL MIO COMPUTER

Gli "Atti di Dio", come venivano chiamati un tempo i cataclismi, ridimensionano le ambizioni smisurate dell'uomo, che spesso s'illude di poter addomesticare la Natura. La serie *Emergency* ci ricorda che, qualora non si riesca a evitare un disastro, si possono, quantomeno, riparare i danni collaterali. Il modo migliore per farlo è organizzare i soccorsi con razionalità. Ciò significa agire prontamente, ma secondo una logica, ovvero senza perdere la calma e correre ulteriori rischi.

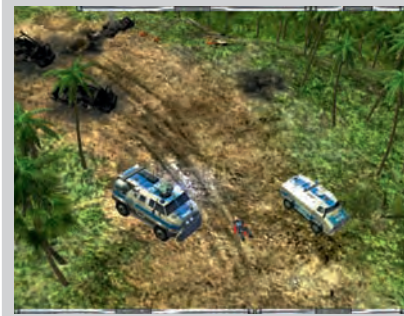
La stessa intelligenza tattica che, in qualsiasi ambito strategico, si applica per prevedere le mosse dell'avversario, può anche servire per determinare un piano d'intervento pacifico atto a preservare le pedine in gioco, piuttosto che falciarle. Per questa ragione, *Emergency 4* viene descritto come un RTS (sigla per strategico in tempo reale), più per via delle meccaniche e dell'immediatezza dell'azione, che non per i contenuti – agli antipodi rispetto a quelli proposti dai più celebri esponenti del genere, orientati verso soluzioni drastiche e definitive quali la guerra totale.

In poco più di dieci anni, il marchio *Emergency* è comparso sugli scaffali dei negozi a intervalli più o meno regolari (il primo, sottotitolato *Fighters for Life*, risale al 1998, i seguiti sono arrivati dal 2002 in poi), occupando una nicchia di mercato altrimenti deserta, quella della strategia a fin di bene, appunto. Escluso il "simulatore di emergenze" per eccellenza, restano pochi titoli che si ispirano alle imprese della Protezione Civile, ma offrono una prospettiva meno ampia, concentrandosi solo su alcune forze dell'ordine. Si può dunque affermare che la serie inventata e sviluppata da Sixteen Tons Entertainment sia la più completa, sotto questo aspetto, affidando al giocatore il controllo di Polizia, Croce Rossa, Vigili del Fuoco e soccorsi tecnici (ingegneri).

> "Se non si evita un disastro, si possono arginare i danni"

Il compito è tutt'altro che semplice, visto che la maggior parte degli incidenti richiede la mobilitazione simultanea delle unità appartenenti ai suddetti corpi e, dunque, una coordinazione impeccabile su più fronti.

## GLI EXTRA DELLA GOLD

L'*Edizione Oro* di *Emergency 4* comprende un nuovo scenario cittadino per il gioco libero, integra svariati eventi casuali inediti, dà accesso a classifiche online riservate agli utenti Gold e aggiunge tre missioni. La prima ci porta in Africa, a difendere un convoglio umanitario dai guerriglieri ribelli; la seconda si svolge nel Sud-Est d'Europa, sconvolto da un violento terremoto; la terza, infine, ruota attorno all'esplosione in una centrale nucleare dell'Est.

Non sono permesse distrazioni e ogni attimo d'incertezza ha conseguenze drammatiche sull'esito della vicenda, poiché, col trascorrere dei minuti, essa diventa sempre più grave: le condizioni di salute dei feriti peggiorano, le fiamme si propagano velocemente, le strutture pericolanti cedono e il traffico congestionato nelle zone critiche aumenta il rischio di nuove vittime.

Basando la valutazione di "Efficacia Globale" su parametri quali rapidità d'intervento, numero di veicoli impiegati, costo dell'operazione e conteggio delle vittime e dei danni, *Emergency 4* costringe a mantenere alto il livello di guardia. Non è neppure concessa la pausa tattica, per scongiurare l'accumulo di ritardi: se si mette la partita in standby, una schermata nera avvisa che è sufficiente cliccare per continuare, ma oscura la visuale, disattiva i controlli e non lascia neppure l'opportunità di studiare la mappa a gioco sospeso. È vero che nella realtà non esiste un modo per arrestare

■ Il budget e lo spazio determinano il numero di mezzi di soccorso, quando si pianificano interventi internazionali.

■ Le imbarcazioni dei Vigili del Fuoco dovranno domare l'incendio di una base petrolifera.

## L'EDITOR DI SCENARI

Durante l'installazione viene copiato su disco fisso l'editor di *Emergency* 4, che permette di modificare qualsiasi scenario del gioco e, con un po' di pratica, di crearne di nuovi. Se non lo doveste trovare nella lista dei programmi del menu d'avvio di Windows, potete avviarlo creando un collegamento all'eseguibile del gioco (Em4Deluxe.exe, nella cartella d'installazione) sul desktop, selezionandolo, cliccandoci sopra col pulsante destro del mouse e scegliendo "Proprietà", aggiungendo in fondo alla riga di comando della destinazione " –editor" (senza virgolette) e, infine, cliccando due volte con il sinistro sull'icona. Al seguente indirizzo Internet, invece, troverete i migliori Mod per *Emergency* 4: **http://lamod.emergency-planet.com**

■ Le fiamme hanno raggiunto il serbatoio delle automobili parcheggiate. I danni collaterali abbassano il punteggio.

la corsa delle lancette, ma occorre considerare l'elevata quantità di ordini da assegnare e il grado di complessità nella micro-gestione delle unità. Queste ultime, prima di uscire dal deposito, vanno organizzate, caricando a bordo personale ed equipaggiamento.

Ogni missione presenta diverse possibili soluzioni, fermo restando che alcune circostanze impongono l'impiego di attrezzature ben precise, per esempio, le maschere antigas in ambienti saturi di fumo. Per offrire una sfida avvincente, ma non frustrante, i programmatori di *Emergency 4* hanno scelto di rinnovare l'interfaccia di gioco, per rendere i comandi più intuitivi e facilitare la navigazione in menu che contano molte voci. Rispetto all'episodio precedente, il terzo della serie, che aveva segnato un cambio di rotta per adeguarsi ai tempi e mettersi alla pari con gli altri prodotti in commercio (introducendo, tra l'altro, la terza dimensione, l'editor di livelli e una modalità di gioco libero, scandito da eventi casuali), in questo quarto seguito si registrano alcune novità, ma non abbastanza da consentirne l'accesso a un successivo stadio evolutivo.

L'implementazione del multiplayer appare piuttosto tardiva e anche ripetendosi "meglio tardi che mai", dall'*Edizione Oro* di *Emergency 4* ci si poteva aspettare qualcosa di più. Ci si consola per il prezzo contenuto, ma se non fosse per le tre missioni extra, la nuova mappa per il gioco libero e una dozzina di eventi casuali inediti, si stenterebbe quasi a cogliere il "lusso" di questa ricca riedizione. Inizialmente, come avevamo scritto in fase di anteprima di questa *Edizione Oro*, pareva fosse stato integrato il supporto vocale, per controllare le unità attraverso un microfono, ma nell'incarnazione definitiva se n'è persa traccia. Sono rimasti tali e quali, invece, i bizzarri comportamenti dell'Intelligenza Artificiale, che costituisce il principale problema del gioco, insieme al motore grafico (il Vision Engine), leggermente rimaneggiato, ma ancora distante dagli standard odierni.

I limiti tecnici gettano ombra sui buoni propositi degli autori di *Emergency*, che intendevano calare il giocatore all'interno di una dimensione viva e in perenne movimento, alternando alle missioni vere e proprie, non più suddivise in scenari scollegati, periodi durante i quali si succedono eventi casuali per descrivere la routine quotidiana del Pronto Intervento. In pratica, ogni sfida impegnativa della campagna è preceduta e seguita da momenti di relativa calma, in cui si pattuglia l'area di gioco per intervenire appena scatta l'allarme di un incendio, un infortunio, una rapina, eccetera.

Fosse davvero mutevole, il mondo virtuale proposto da *Emergency* 4, non stancherebbe così velocemente. La verità è che i suoi abitanti, gestiti dalla scarsa I.A., non tradiscono emozioni: si limitano a circolare come sonnambuli fintanto che non sono

### MODALITÀ D'INTERVENTO

**La campagna principale si articola in 20 missioni, intervallate da sequenze di eventi casuali, e ci terrà occupati per almeno 25 – 30 ore. Sono inoltre disponibili due modalità, affrontabili sia in solitario, sia insieme ad altri giocatori (fino a quattro): Emergenza e Sfida. Per entrambe ci sono due mappe tra cui scegliere, all'interno delle quali vivere gli allarmi quotidiani della Protezione Civile. Se la prima modalità mantiene costante il livello di difficoltà, durante una Sfida esso sale con il passare del tempo. Il punteggio ottenuto determina la posizione nella classifica online.**

### DISTRAZIONE ARTIFICIALE

**Uno degli aspetti più discutibili della programmazione di *Emergency 4* riguarda l'Intelligenza Artificiale. È facile restare sbalorditi di fronte ai comportamenti dei personaggi gestiti dalla I.A., quasi del tutto incapaci di aggirare un ostacolo e incoerenti (guidano come santi, ma mostrano indifferenza, o peggio, un interesse morboso, verso la sofferenza altrui). In più, le unità non agiscono quasi mai di spontanea iniziativa, nemmeno quando dovrebbero attivarsi automaticamente in presenza di certi elementi nel loro campo visivo.**

## UN MOTORE IN EMERGENZA

Il motore grafico utilizzato dai programmatori per la realizzazione di *Emergency 4* è lo stesso Vision Engine adoperato per il precedente capitolo della serie, cui è stato accostato un motore fisico del quale, però, non si avverte quasi la presenza. Rispetto al terzo *Emergency*, le texture sono appena più dettagliate, ma i modelli tridimensionali sono poveri di poligoni. Un uso "parsimonioso" degli effetti di distorsione, applicati ad acqua, fiamme ed esplosioni, non migliora più di tanto l'impatto visivo del gioco.

Mentre i tiratori circondano l'edificio, il negoziatore si appresta ad aprire le trattative con i malviventi.

Un forte movimento tellurico in una zona urbana può provocare tamponamenti, incendi e crolli strutturali.

Le condizioni atmosferiche diminuiscono la visibilità, ma non rallentano i soccorsi.

## FILM "DISASTROSI"

I film catastrofici hanno conosciuto un'epoca di massimo splendore negli Anni '70, durante i quali erano diventati un genere molto popolare. Tra i titoli più celebri, ricordiamo "Airport" diretto da George Seaton (1970), che narra di un attentato dinamitardo a bordo di un volo di linea, ma anche "Earthquake" di Mark Robson (1974) colossal sul fenomeno dei terremoti, "Cassandra Crossing" di George Pan Cosmatos (1976), riguardante la diffusione di un virus all'interno di un treno transcontinentale a opera di un terrorista che ha contagiato alcuni passeggeri, e "City on Fire" di Alvin Rakoff (1979), che mostra le estreme conseguenze di un atto di vandalismo piromane. Negli Anni '90, il filone ha conosciuto un periodo di revival, grazie al perfezionamento dei software di computer grafica.

## IN ALTERNATIVA...

***Hospital Tycoon,*** Set 07, **5½**
Un gestionale (non un RTS) d'ambiente ospedaliero, per curare e debellare le malattie più rare, ma anche per vivere in corsia storie da serie TV.

***Fire Department 2,*** Feb 05, **5½**
RTS, simile a *Emergency*, ma centrato sui Vigili del Fuoco. Non memorabile, ma nemmeno pessimo.

coinvolti in sinistri, per nulla turbati dagli incidenti altrui, ma anzi, stranamente sedotti dalla visione di vittime e lamiere.

La loro "squallida esistenza" si riflette sulla reale volontà di salvarli: solo la pazienza degna di un paladino distoglie dal desiderio di abbandonarli alla loro sorte, quando vanno incontro al pericolo come un gregge di pecore.

Se neppure le disgrazie impreviste che costellano la mappa riescono a sorprendere, una volta che ci si fa l'abitudine, è inutile confidare nell'originalità delle missioni. Queste ultime, è vero, sono affrontabili adottando strategie differenti, ma anche prevedibili se rigiocate, in quanto frutto di una sceneggiatura per nulla affidata al caso, che si ripete identica come la replica di un vecchio spettacolo.

È innegabile, però, che l'assenza di valide alternative abbia consentito a *Emergency* di raccogliere una schiera di fan volenterosi, incentivati dalla propria passione a migliorare l'unico RTS che permette loro di "combattere per la vita". Grazie ai Mod scaturiti dalle menti più fervide della comunità online e alla presenza di appassionati sui server, il rapporto qualità/prezzo, già vantaggioso per l'offerta di FX Interactive, pende più che mai a favore di chi sa cogliere il valore di un titolo che premia le buone azioni.

**Tito Parrello**

info ■ Casa **FX Interactive** ■ Sviluppatore **Sixteen Tons Entertainment** ■ Distributore **FX Interactive** ■ Telefono **02/36269662** ■ Prezzo **€ 9,95** ■ Età Consigliata **12+** ■ Internet **http://fxinteractive.com**

specifiche tecniche
- Sis Min **CPU 1,7 GHz, 512 MB di RAM, Scheda 3D 64 MB, 1 GB HD, DVD-ROM**
- Sistema Consigliato **CPU 2,5 GHz, 1 GB di RAM , Scheda 3D 128 MB, 2 GB HD**
- Multiplayer **Internet, LAN**

+ Promuove valori civili
+ Prezzo contenuto
+ Editor di scenari incluso

- I.A. da rivedere
- Ripetitivo e frustrante
- Graficamente superato

**L'*Edizione Oro* di *Emergency 4* propone tre missioni inedite e una nuova mappa per la modalità di gioco libero: può sembrare poco, ma si trovano in Rete degli ottimi Mod creati dagli appassionati e si incontrano utenti sui server per sfide multiplayer.**

**6½**

| GRAFICA | SONORO | GIOCABILITÀ | LONGEVITÀ | I.A. | MULTIPLAYER |
|---|---|---|---|---|---|
| 5 | 8 | 7 | 7 | 5 | 6 |

■ Procedendo nei livelli, è possibile trovare delle icone che danno accesso a nuove combinazioni per gli attacchi.

■ La caratterizzazione dei due protagonisti del gioco è quanto di meglio si possa trovare in *Watchmen*, peccato per tutto il resto.

### COME LO COMPRO?

***Watchmen: the End is Nigh*** **è disponibile solo attraverso il negozio online di Valve, ovvero Steam (http://store.steampowered.com). Previo download del client di Steam e creazione del proprio profilo utente, si può procedere con l'acquisto del gioco sfruttando una carta di credito. Per 17,99 euro, dovrete scaricare la bellezza di 1,7 GB di dati!**

**GENERE:** PICCHIADURO

# WATCHMEN: THE END IS NIGH

## Vuoi vedere che il Gufo Notturno porta davvero sfortuna?

### TAVOLOZZE DIGITALI

Tra un capitolo e quello successivo, *Watchmen: the End is Nigh* si preoccupa di mostrare l'evolversi della vicenda attraverso delle illustrazioni in 2D di pregevole fattura, realizzate con in testa lo stile adoperato da Dave Gibbons per la creazione della graphic novel originale. Un bel vedere, peccato che poi si debba tornare a premere ritmicamente sui pulsanti per altri dieci/venti minuti, prima di godersi la sequenza successiva.

**IL prezzo è importante. Quando si dà un prezzo, un valore, al proprio lavoro o a un bene che si offre al mercato, bisogna pensarci su cinque, dieci volte, per capire se è quello "giusto", e come verrà interpretato dall'acquirente.**

Per intenderci, c'è chi pensa che proporre una super tecnologia a un prezzo particolarmente competitivo sia una mossa pericolosa: chi dovrebbe sborsare i soldi potrebbe pensare che ci sia sotto la fregatura. Insomma, sono questioni delicate. Il che ci porta a pensare che le nuove piattaforme di distribuzione digitale (da Steam in avanti) rappresentino un palcoscenico altrettanto rischioso, ma al tempo stesso sfizioso, per gli editori di videogiochi. Prendiamo *Watchmen: the End is Nigh*. Visto da fuori è un gioco grande, grosso e cattivo. Non dovrebbe aver nulla in meno rispetto a molti altri titoli che affollano i negozi veri e propri, eppure è proposto unicamente attraverso i servizi elettronici già citati (e a prezzo ribassato). Nonostante i modelli poligonali luccicanti e rifiniti, le texture di qualità, gli effetti visivi da primo della classe e una licenza pesantissima. Quindi delle due l'una: o Warner Bros Interactive ci sta facendo un regalo o *Watchmen* ha qualcosa che non va.

> "Il ritmo è costantemente sottotono"

Indovinate un po'? Esatto, *Watchmen* ha qualcosa che non va.

La struttura del gioco è talmente collaudata, da aver fatto addirittura il suo tempo: si tratta di un picchiaduro a scorrimento senza troppi fronzoli. Nei panni di Rorschach o di Nite Owl (Gufo Notturno, in Italia), due supereroi con pochi super poteri, si avanza menando le mani come fabbri. C'è il solito colpo veloce e quello potente, ma lento (altrettanto scontato). Ci sono combinazioni di manate da imparare poco per volta, magari alternandole ad alcune prese e proiezioni, senza dimenticare i colpi finali. Come qualsiasi pestatutto di nuova generazione, le mosse finali non devono mai mancare, peccato si limitino a delle sequenze di colpi particolarmente violenti assestati autonomamente, previa la pressione del giusto pulsante nel corretto lasso di tempo (che, di solito, si aggira sui venti minuti).

Nonostante una buona caratterizzazione dei due protagonisti (e ci mancherebbe altro), perlomeno negli stili di combattimento e nelle animazioni, *Watchmen* mette quasi subito in campo tutto quello che ha da offrire. In verità, poco. Il ritmo è costantemente sottotono, scandito da mille scontri tutti uguali, con un fiume di sgherri anonimi e una cascata di attacchi identici, qualche leva da tirare e dei lucchetti da scassinare nella maniera meno divertente possibile.

Chi adora tutto ciò che porta il marchio "Watchmen" può tranquillamente farci un giro, esaltandosi nei primi minuti all'idea di prendere il controllo del violentemente fascinoso Rorschach, ma il divertimento esala presto l'ultimo respiro. E, oltretutto, la fine è davvero vicina (sono solo sei i capitoli di gioco), ma mai quanto si spererebbe, vista la noia.

**Mattia Ravanelli** GIOCHI COMPUTER

### SOTTOTITOLI IN ITALIANO

***Watchmen: the End is Nigh*** **è disponibile solo in inglese, almeno per quanto riguarda le voci. Se i sottotitoli sono tradotti in italiano, il doppiaggio (eseguito da chi ha dato le voci anche per l'omonima pellicola) è presente solo nella lingua di Shakespeare.**

### IN ALTERNATIVA...

***Devil May Cry 4***, Set 08, 8½
Il miglior picchiaduro/gioco d'azione del suo genere per PC.

***Prince of Persia***, Nat 08, 9
Si salta molto, è vero, ma i combattimenti con le spade sono più divertenti di *Watchmen*.

info ■ Casa **Warner Bros. Interactive** ■ Sviluppatore **Deadline Games** ■ Distributore **Internet/Steam** ■ Link **http://store.steampowered.com** ■ Prezzo **€ 17,99** ■ Età Consigliata **15+** ■ Internet **www.watchmenvideogame.com**

specifiche tecniche
- Sistema Minimo **CPU 1,8 GHz, 1 GB RAM, Scheda 3D 256 MB PS 3.0, 2 GB HD, Internet per acquistarlo**
- Sistema Consigliato **CPU 3 GHz, 2 GB RAM**
- Multiplayer **2 giocatori stesso PC**

- Buona caratterizzazione dei personaggi
- Ottima veste grafica
- Belle le illustrazioni tra un capitolo e l'altro

- Sistema di gioco ripetitivo
- Longevità piuttosto ridotta
- Multiplayer solo offline

**Il fumetto di Moore e Gibbons si è tramutato in un picchiaduro banale. Nonostante l'ottima realizzazione tecnica e la buona cura per gli ambienti, il ritmo di gioco rischia di diventare presto soporifero. Un peccato anche la mancanza del multiplayer online.**

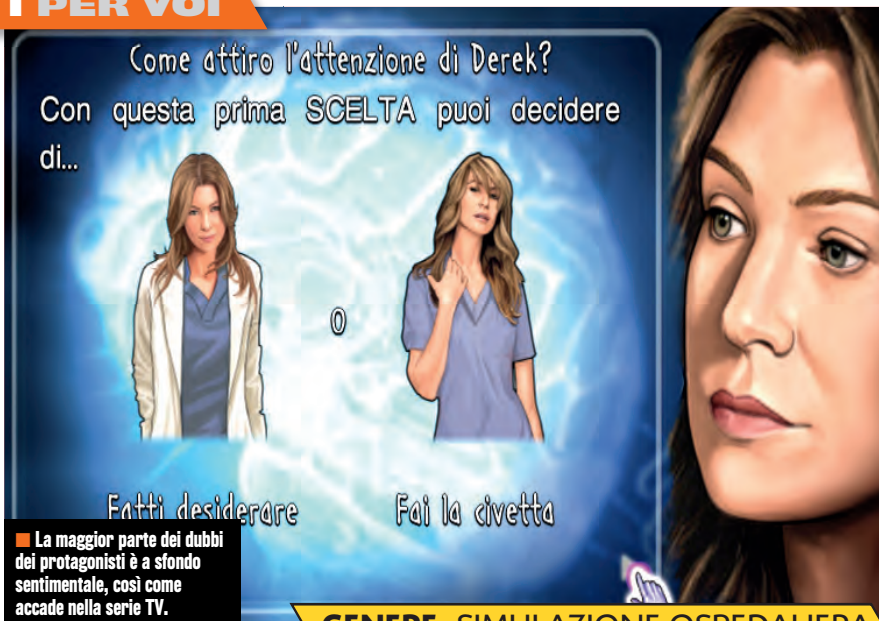
| GRAFICA | SONORO | GIOCABILITÀ | LONGEVITÀ | CONTROLLI | LEVEL DESIGN |
|---|---|---|---|---|---|
| 8 | 6 | 5 | 4 | 7 | 4 |

## IN ITALIANO

Il gioco dispone di manuale, sottotitoli e menu tradotti nella nostra lingua, mentre il doppiaggio è stato mantenuto in lingua originale, con le voci degli attori del telefilm. Nella maggior parte dei giochi, ciò non rappresenta un problema, ma quando si tratta di un prodotto ispirato a una famosa serie televisiva, l'assenza di doppiatori familiari al pubblico rischia di privare l'esperienza di gioco di una buona fetta d'atmosfera. Peccato!

La maggior parte dei dubbi dei protagonisti è a sfondo sentimentale, così come accade nella serie TV.

Ogni intervento è diviso in varie fasi, che devono essere completate tutte entro il tempo limite complessivo previsto.

Suture, radiografie e chi più ne ha più ne metta: non manca proprio niente.

**GENERE:** SIMULAZIONE OSPEDALIERA

# GREY'S ANATOMY THE VIDEO GAME

## Problemi di cuore? Chiamate un cardiochirurgo!

## LA STORIA

Meredith è una tirocinante dell'ospedale Seattle Grace e ha una relazione con Derek, il primario di neurochirurgia, precedentemente sposato con Addison, da cui ha divorziato dopo aver scoperto la sua relazione con l'amico e collega Mark Sloan. Meredith vive con Izzie, che ha una relazione con Alex, e con George, segretamente innamorato di lei ma sposato con Callie. Tutto chiaro, no?

## IN ALTERNATIVA...

*CSI: Prova schiacciante,* Dic 07, 6½
I difficili casi della polizia scientifica di Miami proposti in versione virtuale e con tutti gli attrezzi del mestiere a disposizione del giocatore.

*Lost Via Domus,* Apr 08, 6
Una delle serie più discusse degli ultimi anni è arrivata anche su PC, con i suoi misteri e personaggi dal passato inquietante.

**NEL calderone delle serie TV, che ormai da anni rimpinzano i palinsesti dei canali satellitari e non, un posto di riguardo è riservato ai telefilm ambientati fra le corsie ospedaliere.**

Fra un'emergenza al pronto soccorso e un'operazione a cuore aperto, i protagonisti trovano persino il tempo di dedicarsi alle relazioni sociali che portano, inevitabilmente, al crearsi di intrecci sentimentali di ogni tipo. La serie TV che ha elevato all'ennesima potenza questa formula in cui "amore" fa rima con "dottore" è senz'altro "Grey's Anatomy", che festeggia il successo della quinta stagione con l'uscita dell'omonimo videogioco.

*Grey's Anatomy The Video Game* è strutturato, in tutto e per tutto, come un episodio del telefilm e ne mescola le due componenti fondamentali: gli interventi chirurgici e le vicende private dei protagonisti. Il giocatore dovrà affrontare i dilemmi psicologico/sentimentali dei personaggi decidendo, di volta in volta, la direzione che dovrà essere intrapresa dalla trama e affrontando vari tipi di minigiochi. Questi ultimi servono sia a superare i momenti di "crisi" del protagonista di turno, sia a portare a termine gli interventi eseguendo alcune semplici procedure chirurgiche.

*Grey's Anatomy The Video Game* non è quel che si dice un bel videogioco, eppure possiede tutte le carte in regola per stuzzicare l'interesse dei fan della serie TV. Purtroppo, il pubblico nostrano è fortemente penalizzato dall'assenza del doppiaggio in italiano, poiché i dialoghi sono recitati dagli attori della versione americana originale. Se avete visto tutti gli episodi televisivi in inglese vi sentirete

> "Possiede le carte per stuzzicare l'interesse dei fan della serie TV"

come a casa vostra, dato che le voci degli interpreti contribuiscono molto a creare la giusta atmosfera; viceversa, se siete abituati al doppiaggio italiano vi perderete buona parte del divertimento.

I minigiochi proposti sono discretamente diversificati e coinvolgenti, anche se tendono a spezzare un po' troppo il ritmo della trama e, a lungo andare, risultano comunque ripetitivi. Le animazioni dei personaggi e i loro volti tentano di riproporre in maniera abbastanza fedele le controparti in carne e ossa, ma non sempre il risultato è quello sperato e sfiora una perdonabile "legnosità". Se l'intento degli sviluppatori era creare un gioco capace di appassionare anche chi non conosce il telefilm, la missione può considerarsi fallita. Al contrario, chi è un fedele fan dello staff del Seattle Grace Hospital troverà pane per i propri denti.

**Elisa Leanza**

## SUPERARE LE CRISI

Quando i personaggi si trovano di fronte a momenti particolarmente delicati, l'esito di alcune scelte e l'effetto del comportamento adottato dipende dal superamento di semplici prove a tempo. Queste sono suddivise in varie categorie, fra cui "Trova la forza" (in cui occorre raccogliere emozioni positive evitando quelle negative), "Concentrazione", "Prendere decisioni" e così via. In tutti i casi, è sufficiente un minimo di destrezza con il mouse per portare a termine la sfida.

info ■ Casa **Ubisoft** ■ Sviluppatore **Longtail Studios** ■ Distributore **Ubisoft** ■ Telefono **02/4886711** ■ Prezzo **€ 19,99** ■ Età Consigliata **12+** ■ Internet **www.greysanatomyvideogame.com**

specifiche tecniche
- Sis. Min **CPU 1,8 GHz, 512 MB RAM, Scheda 64 MB, 4,7 GB HD, DVD-ROM**
- S. Consigliato **CPU 4 GHz, 2 GB RAM, Scheda 128 MB**
- Multiplayer **No**

- Fedele alla serie TV
- Trama coinvolgente
- Discreta interfaccia

- Audio in inglese
- A lungo andare ripetitivo
- Grafica appena sufficiente

**Un buon modo per rivivere le avventure di "Grey's Anatomy" in qualsiasi momento della giornata. Allo stesso tempo, però, è un titolo abbastanza limitato e poco attraente per i videogiocatori più incalliti o per chi non segue la serie TV.**

**6**

| GRAFICA | SONORO | GIOCABILITÀ | LONGEVITÀ | TRAMA | FEDELTÀ ALLA SERIE |
|---|---|---|---|---|---|
| 5 | 5 | 6 | 5 | 5 | 7 |

Potrete ammirare in funzione molti meccanismi ideati dal geniale Wallace.

Ambientazioni e personaggi sono in perfetto stile con le opere originali di "Wallace and Gromit".

Tea Break!
Menu temporarily unavailable.

Quando il gioco è in pausa... è tempo di bere un tè!

**DOVE ACQUISTARLO?**
Gli episodi di *Wallace and Gromit* sono per ora acquistabili su Internet, presso il sito di TellTale Games (www.telltalegames.com), per 35 dollari (circa 25 euro) complessivi. Al termine della serie, sarà possibile riceverla su supporto fisico con il solo contributo delle spese di spedizione.

**GENERE:** AVVENTURA GRAFICA

# WALLACE AND GROMIT EPISODE 1 FRIGHT OF THE BUMBLE BEES

TellTale Games prosegue la sua serie di avventure a episodi, con un'altra coppia eccellente.

### CON COSA POSSO INTERAGIRE?
In caso di problemi, può essere utile assicurarsi di non aver ignorato nulla di quanto vi circonda. Alla pressione di un tasto, la schermata diventerà scura lasciando illuminate solo le aree con cui interagire. Un sistema forse migliore di quello scelto da molti altri titoli, e anche più cinematografico.

**SI possono creare dei piccoli capolavori anche con tecniche appartenenti al passato. Devono aver pensato questo i creatori di "Wallace and Gromit" (Aardward Animation) ideando i due simpatici personaggi e realizzando alcuni cortometraggi e un film completo ("La maledizione del coniglio mannaro"), famoso anche per aver vinto l'Oscar nel 2005.**

Tutte le loro opere sono infatti realizzate mediante l'uso dello stop motion e di pupazzi in plastilina, con pochissimi interventi informatici, per lo più in post produzione. TellTale Games, dopo i felici esperimenti con le due stagioni di *Sam & Max* e altre produzioni minori, ha deciso di realizzare una nuova avventura "seriale": quattro episodi con Wallace e Gromit come protagonisti, acquistabili online e scaricabili da Internet, caratterizzati da uscite a cadenza mensile. I due personaggi: lo sbadato inventore Wallace e il suo saggio cane Gromit, ben si prestano a un tale esperimento e, di fatto, il primo episodio sembra quasi come un cortometraggio da giocare in prima persona. L'aspetto grafico di *Fright of the Bumble Bees* è molto efficace: personaggi e sfondi paiono uscire dalle opere originali e, grazie a una buona realizzazione, sembrano realizzati in plastilina come le loro controparti reali. Le animazioni sono al livello di quelle, buone, delle avventure di *Sam & Max*, con l'aggiunta delle gestualità proprie dei due eroi. Vedrete Wallace gesticolare come fa sempre e il povero Gromit (che non possiede il dono della voce) comportarsi esattamente come nel film. Un piccolo capolavoro di fedeltà, ennesimo esempio di come la grafica dei moderni videogiochi abbia pochi limiti.

> "Personaggi e sfondi paiono uscire dalle opere originali"

In questo primo episodio, Wallace sarà intento a lanciare la sua attività di produttore di miele e alle prese con un problema spinoso: cercando di velocizzare la produzione, causerà un'invasione di api giganti nel piccolo villaggio inglese in cui risiede. Risolvere l'incresciosa situazione e farsi perdonare dai concittadini infuriati sarà il fulcro della storia.

L'interfaccia di *Wallace and Gromit Episode 1: Fright of the Bumble Bees* permette di spostare i protagonisti mediante l'uso della tastiera e di selezionare gli oggetti a video sfruttando il puntatore del mouse, mentre l'inventario (mai troppo pieno) apparirà alla pressione di un altro tasto dedicato. Più volte, nel corso dell'episodio, dovrete controllare uno o l'altro dei due protagonisti, particolare che rende l'avventura, seppure limitata a circa sei ore di gioco, interessante e mai noiosa, oltre che molto divertente.

**Roberto Camisana**

GIOCHI PER IL MIO COMPUTER

**IN CHE LINGUA GIOCHIAMO?**
I quattro episodi di *Wallace and Gromit* saranno interamente doppiati in inglese con sottotitoli, attivabili a piacere, disponibili in più lingue, tra cui l'italiano. Il doppiaggio è molto ben realizzato e, per fortuna, l'inglese di Wallace è ben più comprensibile di quello, ricco di slang, dei suoi colleghi *Sam & Max*.

**IN ALTERNATIVA...**

***Sam & Max: Season 1***, Lug 07, 7½
Una serie TellTale di grande successo, allegata a GMC di gennaio 2009.

***Sam & Max: Season 2***, Giu 08, 7½
La seconda divertente stagione di *Sam & Max*, tutta da giocare!

info ■ Casa **TellTale Games** ■ Sviluppatore **Interno** ■ Distributore **Internet** ■ Telefono **N.D.** ■ Prezzo **circa € 25 (35 dollari) per quattro episodi** ■ Età Consigliata **N.D.** ■ Internet **www.telltalegames.com**

specifiche tecniche
- Sis Min **CPU 2GHz, 512 MB RAM, Scheda 3D 64 MB, 310 MB HD, Internet per scaricarlo**
- S. Consigliato **CPU 3 GHz, 1 GB RAM, Scheda 3D 128 MB**
- Multiplayer **No**

- Grafica simile agli originali
- Personaggi simpatici
- Situazioni bizzarre

- Particolare sistema di controllo
- Dialoghi totalmente lineari
- Inventario limitato

**La serie di TellTale dedicata a "Wallace and Gromit" inizia con il piede giusto: divertente, bizzarra e artisticamente fedele agli originali per il piccolo e grande schermo, nell'attesa dei prossimi tre capitoli.**

**7**

| GRAFICA | SONORO | GIOCABILITÀ | LONGEVITÀ | TRAMA | ENIGMI |
|---|---|---|---|---|---|
| 7 | 6 | 7 | 6 | 6 | 6 |

Nonostante l'aspetto spartano, *Geneforge 5* è un gioco molto dettagliato.

GENERE: GIOCO DI RUOLO

# GENEFORGE 5 OVERTHROW

Dopo ben otto anni dal primo capitolo, la saga di *Geneforge* giunge all'epilogo, e lo fa in grande stile.

### IN INGLESE

**Come quasi tutti i prodotti indipendenti, *Geneforge 5* è disponibile in lingua inglese e può essere acquistato solo via Internet, puntando il browser sul sito www.spiderwebsoftware.com. La versione digitale costa 28 dollari (circa 22 euro); con 7 dollari in più è possibile farsi spedire a casa la versione in CD. Aggiungendo altri 10 dollari è acquistabile il cosiddetto "hintbook", cioè una soluzione completa del gioco.**

**QUANDO un gioco è frutto dell'impegno coordinato di decine, se non centinaia di persone, con conseguenti cospicui investimenti, la strada più semplice è indirizzarlo verso quelle caratteristiche che possano soddisfare la maggior quantità di potenziali acquirenti: ai livelli più elevati del mercato, si sopravvive solo con il sostegno dei grandi numeri.**

L'asso della manica degli sviluppatori indipendenti, invece, è potersi permettere percorsi sperimentali, con il "lusso" di concentrarsi sui gusti dei soli appassionati intransigenti. Che il videogioco cosiddetto "indie" possa vivere a lungo e prosperare lo dimostra Spiderweb Software, casa di sviluppo fondata e diretta da Jeff Vogel, che dei prodotti della sua etichetta cura personalmente tutto: dalla trama ai dialoghi, fino al sistema grafico e sonoro. Questi ultimi, come consuetudine nei titoli indipendenti, sono ridotti ai minimi termini. Il motore di gioco adoperato nei prodotti Spiderweb presenta una semplice grafica bidimensionale con visuale isometrica e ricorda, per molti versi, i celebrati GdR degli Anni '90, come la serie *Ultima*.

L'ultimo capitolo della saga più importante realizzata da Vogel, *Geneforge 5: Overthrow*, mostra da questo punto di vista qualche passo avanti: finalmente sono supportate anche le risoluzioni elevate e sono stati introdotti nuovi, rudimentali effetti visivi, quali pioggia e neve. Naturalmente, non ci si deve avvicinare a un prodotto indipendente per ammirare la sua grafica: i punti di forza di *Geneforge 5* sono altrove. Anzitutto, nella peculiare ambientazione. Ci troviamo in un mondo a metà strada tra il fantasy e la fantascienza, in cui domina la potente setta degli Shaper. Questi hanno l'abilità di creare la vita dal nulla e, per rendere la propria esistenza più semplice, hanno creato in passato decine di creature con lo scopo di servirli. Tali creature, chiamate Servile (Servitori), hanno però dimostrato di possedere un'innata aspirazione all'indipendenza e hanno scatenato una feroce guerra contro i propri "padri".

*Geneforge 5* inizia con questo conflitto tra Shaper e Servitori giunto a un punto di stallo: il personaggio controllato dal giocatore potrà far pendere l'ago della bilancia da una parte piuttosto che dall'altra. Dal punto di vista della giocabilità, siamo di fronte a un GdR molto classico: il mondo è diviso in ampie mappe e gli avventurieri sono chiamati a esplorarle interagendo in vari modi con il loro contenuto. I dialoghi sono estesi e organizzati secondo il consueto sistema a scelta multipla; i combattimenti si svolgono a turni e prevedono scontri in corpo a corpo o a distanza, l'uso di magie e l'evocazione di potenti creature.

> "L'elemento meglio realizzato è l'intreccio narrativo"

Lo sviluppo del personaggio, gestito tramite la raccolta di punti esperienza, si impernia attorno a tre specializzazioni: combattimento, magia o evocazione; le classi disponibili sono sette e mescolano in modo diverso queste tre discipline. Alcune abilità, egualmente accessibili a tutte le classi, gestiscono il carisma e la meccanica, adoperando i quali sarà consentito addirittura terminare il gioco senza uccidere alcuna creatura. L'elemento forse più interessante e meglio realizzato di *Geneforge 5* è l'intreccio narrativo. Il gioco non presenta una "trama" nel senso stretto del termine, quanto piuttosto un semplice canovaccio, all'interno del quale muoversi con grande libertà. È possibile esplorare il mondo in lungo e in largo, conoscere le cinque fazioni che stanno cercando di porre fine alla guerra e schierarsi con una di esse, oppure seguire ciecamente gli ordini della prima "parte" incontrata, o ancora, rimanere al di fuori dei giochi e osservare gli eventi (è previsto un finale compiuto anche se si sceglie tale opzione).

La grande quantità di elementi presenti in *Geneforge 5*, e previsti solo per chi compie una determinata

### L'ESERCITO DELLO SHAPER

**Tra le creature evocabili come aiuto nei combattimenti, se ne trovano di tutti i tipi: piccoli dinosauri sputafuoco, scorpioni giganti, simil-meduse dotate di poter psionici e altro ancora. Anche le creature guadagnano punti esperienza e, al passaggio di livello, possono essere migliorate esattamente come il personaggio principale.**

### PRENDIAMO POSIZIONE!

In *Geneforge 5*, il nostro personaggio può affiliarsi a una delle cinque fazioni esistenti, ciascuna delle quali è identificata dal proprio capo e dalla sua idea su come risolvere la guerra tra Shaper e Servitori ribelli. Lo Shaper Alwan è convinto che la soluzione sia la sconfitta definitiva dei Servitori e preme per ricominciare il conflitto con un violento attacco. Lo Shaper Taygen è anche più drastico e crede che l'unica via d'uscita sia annientare tutte le creazioni, incluse quelle ancora affidabili. La Shaper Astoria sostiene la mediazione: si può porre fine al conflitto concedendo qualche libertà ai Servitori. La ribelle Litalia vuole convincere gli Shaper a smettere di produrre creazioni, mentre il ribelle Ghaldrig punta alla soluzione violenta e mira all'eliminazione di tutti gli Shaper che contano. Ricordiamo che è anche possibile, pur se più complicato, terminare il gioco senza essere affiliati ad alcuna fazione.

L'inventario è stato migliorato rispetto ai capitoli precedenti.

In *Geneforge 5* dovete aspettarvi dialoghi sono lunghi e profondi.

## DUE PAROLE CON L'AUTORE

Siamo riusciti a rivolgere qualche domanda a Jeff Vogel, il fondatore di Spiderweb Software:

**L'ambientazione della saga di *Geneforge* è molto originale: da dove hai tratto le idee per plasmarla?**

**Vogel:** Ho avuto molte fonti d'ispirazione. Per esempio, libri di fantascienza o il film intitolato *eXistenZ*, di David Cronenberg. Per essere onesti, volevo scrivere un gioco in cui fosse possibile creare il proprio esercito di mostri. Era questa l'idea che ha ispirato il resto.

**Com'è il processo di creazione dei tuoi giochi? Pensi prima di tutto alla trama o a qualche altro elemento?**

**V:** Il canovaccio è la prima cosa cui penso. Cerco di partire sempre dal tipo d'esperienza che voglio regalare al giocatore. Il resto viene dopo.

**Molti, per avere una grafica anche solo leggermente migliore (magari paragonabile a quella della serie *Baldur's Gate*), sarebbero disposti a pagare un po' di più i vostri giochi. C'è in programma qualcosa a riguardo?**

**V:** Il prossimo anno pubblicheremo il primo gioco di una nuova saga, che avrà anche un motore grafico completamente rinnovato. Purtroppo, siamo una compagnia molto piccola: non riusciremo mai a produrre una grafica bella come vorremmo.

I combattimenti richiedono attenta preparazione.

Le ambientazioni sono varie, anche se graficamente sono descritte solo per sommi capi.

### ENERGIA MAGICA ED ESSENZA

**In *Geneforge 5* lanciare un incantesimo determina la perdita di due tipi di energia: quella magica (corrispondente al classico Mana), che si ricarica col tempo, e l'Essenza. Quest'ultima si rigenera solo con il riposo e le pozioni, e il suo valore massimo viene diminuito ogni volta che viene evocata una creatura. In questo modo, chi creerà un "esercito" numeroso vedrà diminuire considerevolmente il proprio potere magico.**

### PRIMA DI PARLARE, PENSA!

**Nel mondo di gioco, le informazioni viaggiano velocemente. Quello che il nostro personaggio fa e dice contribuisce a costruirgli una reputazione presso le fazioni, che quindi lo accoglieranno in modo diverso secondo quello che sapranno di lui. Se una fazione è ostile, sarà impossibile affiliarsi a essa e usufruire dei suoi servizi; per fortuna, ci sono un paio di personaggi che, dietro lauto pagamento, possono cercare di cambiare la reputazione del nostro personaggio.**

strada, ne aumenta esponenzialmente la rigiocabilità. Ricominciare con una classe diversa è solo l'inizio; il bello sarà pugnalare alle spalle la fazione con cui ci siamo alleati nella prima partita e osservare, così, gli eventi da un punto di vista completamente differente. Vista la grafica minimalista, quasi tutto in *Geneforge 5* viene gestito tramite la scrittura: i dialoghi includono lunghe descrizioni dei personaggi e ciascuna mappa è introdotta da una finestra di testo che descrive con minuzia non solo l'ambiente che vediamo, ma anche le sensazioni che questo è in grado di trasmettere.

D'altro canto, lo spessore letterario è affiancato da una giocabilità limpida e scorrevole, capace di regalare soddisfazioni anche dal punto di vista più strettamente ludico: lo sviluppo del personaggio, la scelta dell'equipaggiamento e, soprattutto, i combattimenti, ricchi di spessore tattico, concorrono a rendere *Geneforge 5* un GdR a tutto tondo, che potrebbe tranquillamente, con una nuova grafica, competere con i giganti del genere. A tenere il gioco un po' lontano dall'eccellenza non è, però, la sola essenzialità del motore: alcuni meccanismi dell'interfaccia, per esempio la gestione del commercio, sono eccessivamente contorti, e in più *Geneforge 5* è molto simile, quanto a struttura e atmosfera, ai suoi predecessori, rendendo l'acquisto meno allettante per chi già conosce la serie.

Detto questo, ci troviamo di fronte a un prodotto da consigliare senza timore a tutti gli appassionati di giochi di ruolo e capaci di andare oltre le semplici apparenze.

**Mosè Viero**

### IN ALTERNATIVA...

***Eschalon: Book 1,*** Mag 08, 5 ½
La serie Eschalon è molto seguita nel panorama dei GdR indipendenti: il primo capitolo soffre di varie lacune, ma merita un'occhiata.

***The Witcher,*** Dic 07, 9
Tra i GdR ad alto budget, il capolavoro di CD Projekt è in grado di soddisfare anche i palati fini degli appassionati più intransigenti.

**info** ■ Casa **Spiderweb Software** ■ Sviluppatore **Spiderweb Software** ■ Distributore **Internet** ■ Telefono **N.D.** ■ Prezzo **circa € 22 (28 dollari)** ■ Età Consigliata **N.D.** ■ Internet **www.spiderwebsoftware.com/geneforge5**

**specifiche tecniche**
- Sistema Minimo **CPU 800 MHz, 512 MB RAM, Scheda 3D 32 MB, 200 MB HD, Internet per acquistarlo**
- Sistema Consigliato **CPU 1,6 GHz, Scheda 3D 64 MB**
- Multiplayer **No**

**+ Trama gestita magnificamente**
**+ Libertà d'esplorazione e interpretazione**
**+ Giocabilità scorrevole**

**− Sistema grafico e sonoro preistorici**
**− Interfaccia migliorabile**
**− Simile agli episodi precedenti**

***Geneforge 5: Overthrow* è un'ottima conclusione per una delle saghe indipendenti più amate dagli appassionati di GdR. Non è un capolavoro, ma poco ci manca: da consigliare senza remore, a patto che si sia disposti a soprassedere sulla grafica.**

| GRAFICA | SONORO | GIOCABILITÀ | LONGEVITÀ | TRAMA | LIBERTÀ D'AZIONE |
|---|---|---|---|---|---|
| 4 | 4 | 8 | 9 | 9 | 9 |

Gli "scout", ora, hanno la capacità d'individuare i campi minati, e sono un'importante aggiunta a ogni flotta.

I sistemi di difesa planetaria sono stati potenziati, grazie a nuove tecnologie a loro dedicate.

**GENERE:** STRATEGIA IN TEMPO REALE

# SINS OF A SOLAR EMPIRE ENTRENCHMENT

Le trincee dello spazio? Tutto è possibile, quando c'è di mezzo *Sins of a Solar Empire*.

### LINGUA E DISPONIBILITÀ

***Sins of a Solar Empire: Entrenchment* è, per il momento, disponibile solo in formato download digitale sul sistema di distribuzione Impulse di Stardock (www.impulsedriven.com), unicamente in lingua inglese, e solo per la versione in download digitale dell'originale *Sins of a Solar Empire*. Le dimensioni del file sono di 310 MB. Il prezzo è di 9,95 dollari, che, al momento in cui andiamo in stampa, corrispondono a circa 7,90 euro. *Entrenchment* richiede che il gioco base *Sins of a Solar Empire* sia installato sul PC.**

**UNO dei più grandi successi del 2008, *Sins of a Solar Empire* ha contribuito a ridefinire il genere degli strategici spaziali in modo non diverso da quanto *Europa Universalis* fece, a suo tempo, con i titoli storici.**

GIOCO CONSIGLIATO GIOCHI PER IL MIO COMPUTER

Mentre, un tempo, era generalmente accettata una divisione tra titoli a turni dedicati alla nascita e allo sviluppo di imperi stellari nell'arco di secoli (come le serie *Galactic Civilizations* e *Space Empires*) e RTS tattici (come *Homeworld*), gli sviluppatori di *SoaSE* decisero che era giunto il momento di unire il meglio dei due mondi. Il risultato fu un titolo capace di ricostruire con ampio respiro le lotte tra più fazioni per il controllo di una galassia di pianeti, utilizzando una giocabilità in tempo reale "realistica" e cadenzata.

*Entrenchment* è la prima espansione per *SoaSE*, e come il titolo ("Trinceramento", in italiano) suggerisce, è dedicata soprattutto alle tecnologie e alle unità che contribuiscono alla difesa dell'impero. Tale scelta di progettazione risponde direttamente a uno dei problemi dell'originale: troppo spesso, durante una fase "offensiva" del gioco (ovvero, quando il nostro impero era focalizzato nell'attaccare in forze un avversario) accadeva "qualcosa" che costringeva il giocatore a interrompere le operazioni e a richiamare le flotte in difesa dei territori alleati – prima che l'offensiva potesse riprendere (un buon esempio erano le incursioni dei Pirati). Questa catena di eventi, perfettamente sintetizzata dall'espressione "avanti e indietro!" pronunciata con tono esasperato, dipendeva dal fatto che *SoaSE* riservava la maggior parte delle potenzialità d'attacco alle navi spaziali, mentre anche ai livelli tecnologici più avanzati il volume di fuoco delle difese planetarie fisse rimaneva relativamente basso.

Con *Entrenchment*, il giocatore può dedicarsi allo sterminio del nemico con la serenità che deriva dalla consapevolezza di avere le spalle coperte – sempre che siano stati fatti investimenti adeguati nelle tecnologie e nelle unità necessarie. L'espansione introduce basi spaziali (di cui parliamo meglio in uno spazio apposito in queste pagine), campi minati e altre installazioni difensive, offrendo al tempo stesso la possibilità di migliorare attraverso la ricerca quelle già presenti in *SoaSE* (come cannoni Gauss da difesa orbitale più efficienti). Un fatto estremamente interessante è

> "Introduce basi spaziali, campi minati e altre installazioni difensive"

come tali innovazioni non debbano essere considerate unicamente per ciò che sono in grado di fare direttamente, ma anche per come la loro semplice presenza possa costringere un avversario a cambiare i propri piani. I campi minati, in particolare, devono essere dapprima individuati da unità di classe "scout", che assumono quindi un'importanza completamente nuova (alcuni affermeranno: "finalmente diventano importanti!"). Una volta individuate, le mine sono facilmente evitabili manovrando le proprie unità intorno all'area di spazio da esse occupata; ciò facendo, però, il nemico dovrà perdere tempo e attenzione nella "microgestione" della sua flotta, e rallentare l'impeto dell'attacco. Inoltre, proprio come nella realtà, i campi minati possono essere impiegati per "incanalare" le unità avversarie verso sorprese peggiori, come una concentrazione di cannoni orbitali o una base spaziale pesantemente armata.

Queste nuove opzioni introducono, inevitabilmente, un elemento di complessità in più nel gioco e ciò a causa del fatto, cruciale, che la produzione industriale (denaro, metallo e cristalli) dei vari imperi è rimasta più o meno invariata. Essendo, in *Entrenchment*, le opportunità d'investire le proprie risorse (ricerca e costruzione) aumentate, tali nuove variabili costringono anche i giocatori più esperti a riconsiderare le proprie strategie. Ciò produce due risultati: porta una ventata di freschezza nel

### CITTÀ NELLO SPAZIO

La più "grossa" novità di *Entrenchment* (e lo intendiamo in senso letterale, viste le dimensioni relative alle altre unità) sono le basi spaziali. Si tratta di gigantesche installazioni posizionate in orbita intorno ai pianeti (inclusi quelli nemici, se si riesce a proteggere le unità che le costruiscono per il tempo necessario!), con caratteristiche di partenza differenti in base alla fazione che le ha costruite, e che possono essere ulteriormente "personalizzate" grazie all'installazione di armi e difese di vario tipo. L'ispirazione, ammessa dagli stessi progettisti, deriva dalle grandi basi fluttuanti nel cosmo che si vedono nei film e nei telefilm di "Star Trek", e la loro funzione è simile: appoggio delle unità alleate, difesa delle frontiere e guarnigione planetaria. In *Entrenchment*, una base spaziale propriamente armata, sviluppata e fortificata può eliminare da sola un'intera flotta di attaccanti – e, se supportata da qualche unità ausiliaria, costituisce una buona forma di difesa dai noiosi "raid" dei sempre odiati Pirati.

Le unità sono in grado di manovrare intorno alle mine, ma ciò rallenta la loro azione e può farle cadere in trappole peggiori.

Tutte le tecnologie "difensive" sono ora raggruppate in un'unica schermata, nel pannello di ricerca tecnologica.

Nelle battaglie tattiche, le astronavi si comportano in modo molto più intelligente, quando lasciate alla gestione della I.A.

## RICERCA FOCALIZZATA

Per semplificare la vita e la pianificazione strategica al giocatore, *Entrenchment* riunisce tutte le tecnologie difensive disponibili sotto un'unica voce nel pannello di ricerca – chiamata appropriatamente Difesa. La nuova schermata raggruppa sia le opportunità di ricerca già presenti in *Sins of a Solar Empire*, sia quelle introdotte dall'espansione, fornendo descrizioni dettagliate per ognuna di esse. Ciò rimedia in parte a un difetto di *Entrenchment* difficilmente perdonabile: la totale assenza di un manuale.

## IMPERI INTELLIGENTI

*Entrenchment* presenta notevoli miglioramenti nel comparto dell'Intelligenza Artificiale. Il principale è una migliore capacità, da parte delle nostre unità, di prendere "decisioni autonome" sensate nel corso delle battaglie. Questo è un progresso benvenuto, visto che sgrava in parte la mente del giocatore dal carico di lavoro richiesto per gestire l'impero – soprattutto ora che molta più attenzione deve essere dedicata alla pianificazione strategica. Inoltre la I.A. avversaria, già molto buona in *SoaSE*, è stata ulteriormente "potenziata", in modo da avvalersi efficacemente delle nuove opzioni difensive: soprattutto durante le prime partite, non è escluso che sia proprio l'avversario artificiale a darci qualche dimostrazione pratica su come usarle al meglio.

gioco e, parallelamente, appanna quella sorta di elegante semplicità che costituiva uno dei punti di forza dell'originale.

*Entrenchment*, nel suo complesso, costituisce senza dubbio un passo avanti, dal momento che apre un ventaglio di strategie più ampio in cui, finalmente, la decisione se orientarsi tra offesa, difesa o un bilanciamento tra le due cose è sostenuta da adeguate possibilità di scelta nel gioco. Ciò compensa il fatto che le fazioni disponibili continuano a restare solo tre. In più, ad arrotondare il tutto ci sono numerosi miglioramenti nel comparto grafico, nell'interfaccia (con la possibilità, per esempio, di lasciare che il computer posizioni automaticamente intorno ai pianeti le installazioni che costruiamo) e, soprattutto, nell'Intelligenza Artificiale. Il prezzo da pagare è che la curva d'apprendimento per i principianti diventa sensibilmente più ripida nel momento in cui decidono d'accostarsi a *Sins of a Solar Empire* con *Entrenchment* già installato.

Il nostro consiglio, per loro, è di iniziare con il gioco base, e di allargarne gli orizzonti con l'espansione solo dopo essersi impadroniti a fondo dei meccanismi dell'originale (che può essere fatto partire grazie a un eseguibile separato). In ogni caso, *Entrenchment* è un'ottima "micro-espansione", per usare il termine impiegato dagli sviluppatori, che offre molto a un costo ridotto.

**Vincenzo Beretta**

GIOCHI COMPUTER

### IN ALTERNATIVA...

***Galactic Civilizations 2 Gold***, Apr 07, **9**
Il miglior strategico spaziale a turni sul mercato. La versione Gold include l'originale e le due espansioni, ed è caratterizzata sia da un'enorme profondità, sia da una delle migliori I.A. mai viste.

***Homeworld 2***, Set 03, **8**
Il seguito dell'RTS spaziale di Relic ci mette al comando di flotte di astronavi, grazie a una coinvolgente campagna di scenari collegati, modalità skirmish e quattro razze distinte. Sempre consigliato.

info ■ Casa **Stardock** ■ Sviluppatore **Ironclad Games** ■ Distributore **Internet** ■ Telefono **N.D.** ■ Prezzo **€ 7,90 (download digitale)** ■ Età Consigliata **7+** ■ Internet **www.sinsofasolarempire.com**

specifiche tecniche
- Sist Min **CPU 1,8 GHZ, 512 MB RAM, Scheda 3D 128 MB, Internet per download digitale, *SoaSE***
- Sistema Consigliato **CPU 3 GHz, 1 GB RAM, Scheda 3D 256 MB, ADSL**
- Multiplayer **Internet, LAN**

- I.A. sensibilmente migliorata
- Molte nuove strategie disponibili
- Interfaccia ancora più funzionale

- Le fazioni rimangono tre
- Curva di apprendimento più ripida
- Manca un manuale per l'espansione

**I contenuti dell'espansione non sono molti, ma, oltre a essere proporzionati al prezzo modesto, aggiungono un'intera nuova serie di problematiche e opportunità alla pianificazione strategica di *Sins of a Solar Empire*. Una piccola gemma!**

**8**

| GRAFICA | SONORO | GIOCABILITÀ | LONGEVITÀ | I.A. | CONTENUTI AGGIUNTI |
|---|---|---|---|---|---|
| 8 | 7 | 8 | 9 | 9 | 8 |

**IN ITALIANO**

Il gioco è interamente tradotto nella nostra lingua, dialoghi compresi. Le voci appaiono spesso poco ispirate e si notano frequenti incongruenze tra i testi a video e le parole effettivamente pronunciate dagli attori.

Il raggio luminoso serve a selezionare le unità. Comodo solo con un pad.

Scenari da futuro post-apocalittico sono la costante del gioco.

**GENERE:** STRATEGIA IN TEMPO REALE

# STORMRISE

## Quando un RTS per console finisce su PC…

**NON sempre sono sufficienti i grandi nomi per confezionare un prodotto di qualità. Prova ne è *Stormrise*, ultima fatica della sede australiana di Creative Assembly, autori di *Medieval 2: Total War*, qui alle prese con un insipido RTS d'azione in salsa fantascientifica, capace di scontentare il giocatore in pochi minuti.**

La moda degli strategici pensati espressamente per console, tendenza che vede nel valido *Halo Wars* la sua indiscutibile punta di diamante, ha spinto Creative Assembly a battere questa strada. Di fatto, *Stormrise* è una conversione per PC di un titolo nato per essere affrontato col pad. Non un male di per sé, se tale conversione tenesse conto delle esigenze di un utente PC e delle caratteristiche specifiche della sua piattaforma preferita.

La sensazione di trovarsi alle prese con qualcosa di poco gradevole si fa strada molto presto, fin dal tutorial che, senza il minimo preambolo, ci catapulta in un universo futuristico squassato da una violenta guerra. Non ci è dato sapere altro, se non che il nostro protagonista, una specie di unità eroica, si chiama Geary e si sposta usando un grosso mech. Una volta alle prese con le prime azioni frenetiche sul campo di battaglia, ci renderemo conto dell'aspetto più fastidioso di *Stormrise*. Abituati ad anni di solide e collaudate consuetudini, non possiamo che criticare la macchinosa scelta di delegare la selezione delle unità a uno scomodo e impreciso sistema di puntamento: tenendo premuto il tasto destro del mouse, dovremo dirigere

> "Un gioco nato per essere affrontato col pad"

una linea luminosa su un'icona che identifica la singola unità o un reparto di soldati. Scelta chiaramente impostata sulle caratteristiche tipiche di uno stick analogico e per nulla ottimizzata in ottica mouse-tastiera. Come se non bastasse, gli aspetti più propriamente strategici sono stati sacrificati in nome di una struttura "d'azione" del tutto sterile, limitata al raggiungimento e al controllo di determinati punti nodali.

Non molto dissimile da quanto visto in *Dawn of War*, è vero, ma molto meno intrigante a causa, innanzi tutto, di una scarsa varietà di unità e di un'Intelligenza Artificiale incline al suicidio di massa. Anche sul versante tecnico *Stormrise* non va oltre una diffusa mediocrità: grafica inutilmente pesante e un doppiaggio qualitativamente altalenante fanno calare il sipario su un gioco che con il PC ha poco o nulla a che fare.

**Dario Ronzoni**

### NUOVA VITA ONLINE

A ben vedere, l'unico aspetto realmente interessante di *Stormrise* risiede nella modalità multiplayer, accessibile tramite il servizio LIVE di Games for Windows. Sono disponibili dieci mappe per classiche partite di tipo Schermaglia, con supporto fino a 8 giocatori. È accessibile anche la modalità cooperativa.

**IN ALTERNATIVA...**

***Warhammer 40.000: Dawn of War II***, Feb 09, 9
Degno seguito di un RTS spettacolare, ora ancor più agile e divertente.

***Empire: Total War***, Mar 09, 9
Quando Creative Assembly fa le cose per bene. Uno strategico semplicemente immenso.

info ■ Casa **Sega** ■ Sviluppatore **The Creative Assembly** ■ Distributore **Halifax** ■ Telefono **02/413031** ■ Prezzo **€ 49,90** ■ Età Consigliata **16+** ■ Internet **www.sega.com/stormrise**

**specifiche tecniche**
- Sis. Min **CPU 2 GHz, 1 GB RAM, Scheda 3D 256 MB, 9 GB HD, DVD-ROM**
- S. Consigliato **CPU Dual Core 2,8 GHz, Scheda 3D 512 MB, Internet**
- Multiplayer **LAN, Internet**

- Mediamente frenetico e veloce
- I combattimenti coinvolgono decine di unità
- Alcune ambientazioni hanno fascino

- Sistema di controllo pessimo
- Struttura strategica troppo debole
- Tecnicamente sotto la media

**Uno gioco strategico in tempo reale per console convertito senza troppi complimenti per PC. Il sistema di selezione e controllo è scomodissimo e una generale mancanza di stimoli lo rende pressoché inutile.**

**5**

| GRAFICA | SONORO | GIOCABILITÀ | LONGEVITÀ | I.A. | MULTIPLAYER |
|---|---|---|---|---|---|
| 6 | 6 | 5 | 6 | 5 | 7 |

Tra le star dei filmati c'è persino la leggenda del wrestling Rick Flair. Per l'occasione, è stato nominato comandante.

Il comparto grafico è sempre strabiliante, ma da questa espansione ci aspettavamo un po' di più.

**GENERE:** STRATEGIA IN TEMPO REALE

# COMMAND & CONQUER RED ALERT 3: UPRISING

Per tutti quelli che desiderano conoscere Yuriko Omega…

## COME ACQUISTARLO?

Per comperare *Command & Conquer Red Alert 3: Uprising* bisogna collegarsi al negozio online di EA, all'indirizzo **http://eastore.ea.com**, e acquistarlo tramite il download diretto. Il costo è di 19,99 euro, ed è necessario installare il programma EA Download Manager per scaricare i 6 GB dell'espansione. Come abbiamo scritto in questa pagina, per giocare *Uprising* non serve che *C&C Red Alert 3* sia presente sul vostro PC.

**ANCORA una volta, *Command & Conquer* ha fatto centro: l'ultimo nato, *Red Alert 3*, è riuscito a ottenere un buon riscontro di vendite e di critica e c'è voluto poco per convincere i vertici di Electronic Arts a sviluppare una nuova ricca espansione.**

Non c'è dubbio che *RA 3* fosse un prodotto piuttosto convenzionale per stile di gioco (a parte l'interessante modalità cooperativa), ma assolutamente pirotecnico quanto a comparto visivo e situazioni proposte. *Command & Conquer Red Alert 3: Uprising* (questo il titolo completo dell'espansione) è un pacchetto aggiuntivo single player e per affrontarlo non è necessario possedere *Red Alert 3*, né averci giocato: è richiesta solo una connessione a Internet per scaricarlo (si acquista tramite digital delivery al costo di 19,90 euro, per esempio sul negozio online di EA all'indirizzo **http://eastore.ea.com**) e una predilezione per gli RTS vecchio stile.

In *Uprising* troverete quattro mini campagne (con trame diverse), undici nuove unità per le tre fazioni in lotta (Alleati, Sovietici e Impero del Sol Levante), una buona mezzora di filmati

> "È richiesta una predilezione per gli RTS vecchio stile"

in alta definizione con il solito cast hollywoodiano e una modalità Sfida il Comandante capace di proporre una cinquantina di missioni diverse da affrontare (si tratta di schermaglie) e dalla difficoltà crescente.

La fine di *Red Alert 3* ha visto gli Alleati trionfare e occupare i territori nemici. Che ruolo rivestirà nell'occupazione la misteriosa FutureTech? Chi è la letale Yuriko Omega? Riusciranno le truppe giapponesi a rialzare la testa? Avrete le risposte a queste e altre domande solo giocando a *Uprising*. Chiaramente, le nuove campagne (sono composte da 13 missioni ed è consigliabile iniziare con quella dei Sovietici) sono state ideate per sfruttare le abilità delle nuove unità introdotte, ma in *Uprising* non è consentito giocare in modalità cooperativa come nell'originale *Red Alert 3* e questa mancanza si fa sentire, soprattutto in alcune situazioni. Le unità introdotte appaiono non perfettamente bilanciate e anche la sfida contro i comandanti nemici, alla lunga, tende ad annoiare. A non convincere è, soprattutto, l'Intelligenza Artificiale, che non riesce a reagire in modo adeguato, né a proporre controffensive realistiche.

Per quanto riguarda il comparto tecnico sono stati aggiunti nuovi effetti atmosferici e "sistemate" alcune unità: nel complesso, si tratta della solita esplosione di colori, con effetti speciali spettacolari e un sonoro esaltante. Insomma, *Uprising* punta più sulla quantità che sulla qualità e, purtroppo, si vede.

**Raffaello Rusconi**

### IN ITALIANO

**Anche l'espansione è completamente tradotta nella nostra lingua, come l'originale *Red Alert 3*.**

### IN ALTERNATIVA...

***Command & Conquer Red Alert 3***, Dic08, 8
Il titolo originale offre una fantastica modalità cooperativa e un comparto multiplayer ben assortito.

***Warhammer 40.000: Dawn of War II***, Feb09, 9
Il nuovo RTS di Relic dedicato al mondo di "Warhammer 40.000" regala un'esperienza in single player assolutamente imperdibile!

**info** ■ Casa **EA** ■ Sviluppatore **EA LA** ■ Distributore **EA Store** ■ Link **http://eastore.ea.com** ■ Prezzo **€ 19,99** ■ Età Consigliata **12+** ■ Internet **www.redalert3.com**

**specifiche tecniche**
- Sis Min **CPU 2,2 GHz, 1 GB RAM, Scheda 3D 64 MB, 10 GB HD, Internet per acquistarlo**
- S. Consigliato **Dual Core, 2 GB RAM, Scheda 3D 256 MB**
- Multiplayer **No**

- **Una trentina di ore di gioco**
- **Nuove unità**
- **Modalità "Sfida il Comandante"**

- **I.A. inadeguata**
- **Manca il multiplayer**
- **Nuove unità poco bilanciate**

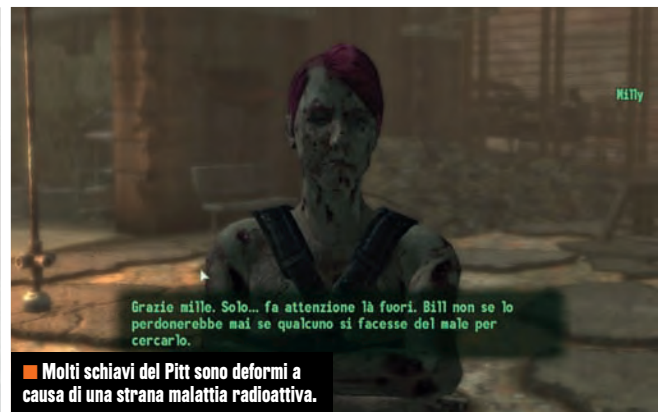
**Un'espansione single player che offre solo una serie infinita di schermaglie da affrontare e di nuove unità non adeguatamente bilanciate. Ci fosse stata la modalità cooperativa sarebbe stato decisamente meglio.**

**6**

| GRAFICA | SONORO | GIOCABILITÀ | LONGEVITÀ | I.A. | MISSIONI |
|---|---|---|---|---|---|
| 7 | 7 | 6 | 7 | 5 | 7 |

### IN ITALIANO

Come *Operation Anchorage*, anche *The Pitt* è completamente tradotto e doppiato in italiano. Può essere acquistato solo attraverso la piattaforma Games for Windows LIVE di Microsoft, che provvederà a scaricare direttamente la versione della stessa lingua del sistema operativo (non del gioco base).

Le rovine di Pittsburgh hanno un'aria decisamente sinistra.

Molti schiavi del Pitt sono deformi a causa di una strana malattia radioattiva.

**GENERE:** GIOCO DI RUOLO

# FALLOUT 3: THE PITT

Dopo l'Alaska virtuale di *Operation Anchorage*, Bethesda ci conduce tra le rovine della città di Pittsburgh.

### UNA NUOVA ARENA

Una delle missioni da compiere per ottenere la fiducia degli aguzzini consiste nell'uccidere altri schiavi in una serie di scontri di difficoltà crescente, dentro uno spazio chiuso. Si tratta di un'evidente citazione dell'Arena della Imperial City, in *Oblivion*.

**LA seconda mini-espansione per *Fallout 3* ci dà modo di esplorare una città piuttosto lontana da Washington, per cercare di far chiudere un campo di prigionia di schiavisti senza scrupoli, capaci di sfruttare anche le deformità radioattive dei cittadini per tenerli sotto il giogo della servitù.**

Tutto ha inizio con un'immancabile comunicazione radio: qualcuno chiede aiuto dalla zona all'estremo nord di Washington D.C., dove è ambientato il gioco originale. Sembra che il capo degli schiavisti tenga per sé una possibile cura per le deformità che si stanno diffondendo tra gli schiavi. Uno di loro, sfuggito alla morsa, chiede il nostro aiuto per trovare la cura e distribuirla tra i cittadini. La città in cui è sorto il campo di concentramento (che ricorda da vicino, anche per i suoi slogan, le analoghe creazioni naziste) è Pittsburgh, la "città d'acciaio", com'era chiamata un tempo per via delle sue fiorenti industrie siderurgiche (una delle prime missioni prevede proprio il ritrovamento di varie sbarre di quel metallo).

Dopo un veloce viaggio in treno, dovremo cercare d'infiltrarci nel campo fingendoci schiavi: dimostrando il nostro valore, riusciremo a conferire con il capo in persona e, a quel punto, sorgerà il dubbio su come procedere. Perché uno degli aspetti più interessanti e riusciti di *The Pitt* è proprio il suo "grigiore" dal punto di vista etico: quando il giocatore viene a scoprire cos'è effettivamente la cura, si rende conto che accontentare le richieste degli schiavi non è così facile e, forse, neanche così giusto.

> "La qualità è in linea con il gioco originale"

Ci troviamo di fronte a una missione che, pur contemplando una gran quantità di scontri, prevede anche diverse possibilità d'interpretazione: un deciso passo in avanti rispetto al contenuto monocorde di *Operation Anchorage*. Tra le altre novità offerte dal menu abbiamo un'arma (la cosiddetta "ascia automatica", in realtà più simile a una motosega), diversi oggetti e armature, una creatura nemica inedita (il troglodita, essere umano deforme causa radiazioni) e nuove aree in grado di evocare la sensazione di oppressione connessa al campo di prigionia, sviluppato prevalentemente in verticale, sugli scheletri di incombenti grattacieli.

A non andare così bene, invece, è la durata dell'espansione, che si assesta, per un giocatore poco propenso alla "perdita di tempo", sulle due ore e mezza/tre ore. Il prezzo, comunque, è relativamente modesto e la qualità in linea con quella del gioco originale. *The Pitt* è dunque da consigliare a tutti coloro che hanno molto apprezzato *Fallout 3*, sottolineando però che al suo interno non si trovano innovazioni degne di rilievo.

Mosè Viero

### ONLINE? NO, GRAZIE!

Come per *Operation Anchorage*, anche il sistema d'acquisto e download di *The Pitt* richiede un account presso il servizio Games for Windows LIVE, che attiverà i nuovi contenuti solo in presenza di una connessione alla Rete. Per evitare questo fastidio e tutti gli inconvenienti a esso connessi, basta cercare nel disco fisso, dopo l'acquisto e il download, i file relativi all'espansione (un .esm e due .bsa, che su Vista si trovano in **C:\Users\User Name\AppData\Local\Microsoft\XLive\DLC**) e copiarli nella cartella **Data**, presente nella directory principale del gioco. Dopodiché, è sufficiente selezionare l'esm dell'espansione nel menu di lancio. A questo punto, i nuovi contenuti saranno disponibili anche in modalità offline, e risulteranno del tutto compatibili con le partite salvate, sia realizzate con il solo gioco "liscio", sia in presenza di *Operation Anchorage*.

### IN ALTERNATIVA...

***Fallout 3***, Nov 08, **9**
Il capolavoro Bethesda è incredibilmente longevo di per sé, senza contare che esistono già centinaia di Mod amatoriali.

***Mass Effect***, Ago 08, **9**
Un'ottima alternativa per chi cerca un buon GdR ambientato in un mondo fantascientifico.

info ■ Casa **Bethesda** ■ Sviluppatore **Bethesda** ■ Distributore **Internet** ■ Telefono **N.D.** ■ Prezzo **800 MSPoint (circa € 9)** ■ Età Consigliata **18+** ■ Internet **www.gamesforwindows.com**

specifiche tecniche
- Sis. Min **CPU 2,4 GHz, 1 GB RAM, Scheda 3D 256 MB PS 3.0, 600 MB HD, Internet, *Fallout 3***
- Sis. Cons **CPU 3 GHz, 2 GB RAM, Scheda 3D 512 MB PS 3.0**
- Multiplayer **No**

- Missione interessante e ambigua
- Sistema di gioco collaudato e funzionale
- Atmosfere coinvolgenti

- Breve
- Poca esplorazione libera
- Privo di reali novità

***The Pitt* è decisamente migliore di *Operation Anchorage* grazie alla sua trama interessante e moralmente ambigua, ma resta decisamente troppo breve. Da consigliare a chi ha già tratto tutto il possibile da *Fallout 3* e ne vuole ancora.**

| GRAFICA | SONORO | GIOCABILITÀ | LONGEVITÀ | TRAMA | LIBERTÀ D'AZIONE |
|---|---|---|---|---|---|
| 8 | 8 | 8 | 5 | 8 | 7 |

**7½**

I giochi "budget" sono titoli molto recenti, riproposti dai distributori a prezzi decisamente convenienti. Se volete divertirvi, ma con un occhio al portafoglio, ciò che cercate potrebbe essere in questa pagina

# Giochiamo spendendo POCO

■ **Casa:** Ubisoft ■ **Sviluppatore:** Capcom ■ **Lingua:** italiano ■ **Prezzo:** € 9,90 ■ **Provato su:** Apr 06, 7½

## ONIMUSHA 3: DEMON SIEGE

**DOPO essere stato acclamato titolo su console, *Onimusha 3: Demon Siege* ha debuttato anche su PC, ma con una conversione non eccellente.**

■ Mano a mano che procederete nella vicenda, dovrete combattere contro avversari sempre più micidiali.

Per fortuna, i rallentamenti nel frame rate sono stati risolti in fretta, con la pubblicazione della patch 1.1. Per scaricarla, basterà collegarsi al sito **www.ubi.com/IT/Games/Info.aspx?pId=4271&tab=download&dcId=83** e, a quel punto, si potrà godere al meglio dei combattimenti, delle mosse, delle armi e dei potenziamenti che caratterizzano *Demon Siege*.

Nel gioco si vestiranno i panni di Jacques, un piedipiatti parigino cui presta il volto l'attore Jean Reno, e Samanosuke, un samurai giapponese del XVI secolo. Pur diversissimi, i due eroi sono impegnati nella medesima lotta contro il male. Il signore dei demoni Nobunaga, infatti, ha sguinzagliato per il mondo orde di mostruose creature, con l'obiettivo di trasformare la terra in una distesa di macerie fumanti. Vi troverete dunque impegnati in un gran numero di battaglie, piene di sangue e situazioni violente. In tutto questo, il sistema di controllo da tastiera che si rivela poco funzionale: meglio utilizzare un joypad a dieci tasti (più levetta analogica).

VERDETTO

€ € € € €

*Onimusha 3* è un gioco adrenalinico e pieno di violente battaglie; da provare nella versione 1.1.

■ **Casa:** Rockstar Games ■ **Sviluppatore:** Remedy ■ **Lingua:** Italiano ■ **Prezzo:** € 9,90 ■ **Provato su:** Dic 03, 8

## MAX PAYNE 2: THE FALL OF MAX PAYNE

**NON ci sono dubbi che *Max Payne* sia uno dei migliori titoli d'azione di sempre. È stato proprio questo gioco a introdurre il Bullet Time in stile "Matrix", presente ormai un po' dovunque.**

■ Il nostro eroe ha una specialità: crivellare di colpi i nemici sfruttando il Bullet Time.

Con il secondo capitolo di questa fortunata serie, *The Fall of Max Payne*, l'atmosfera rimane squisitamente noir, arricchendosi, però, di numerose metafore e riferimenti biblici. Rispetto al suo predecessore, la trama si è fatta più complessa, ma sono rimasti inalterati l'incredibile carisma del protagonista e le meccaniche di gioco. Il risultato è un titolo eccezionale, che vi terrà incollati allo schermo per ore e ore con i suoi numerosi scontri a fuoco dalla spettacolarità cinematografica

Presso il sito **http://browse.files.filefront.com/Max+Payne+2+Official+Patches/;168174;/browsefiles.html** potrete scaricare l'ultima patch (la 1.01), che corregge alcuni bug presenti nella versione originale di *Max Payne 2*. Per aumentare ulteriormente la longevità, invece, è possibile scaricare uno dei tanti Mod disponibili. In particolare, vi segnaliamo il sito **http://mods.moddb.com/**, in lingua inglese.

VERDETTO

€ € € € €

*Max Payne 2 The Fall of Max Payne* è un gioco divertente, profondo e caratterizzato da un'ottima trama.

### ANCORA BUDGET

**Di seguito trovate elencati i giochi più interessanti che potrete acquistare nei negozi a un prezzo conveniente. Oltre a quelli già sugli scaffali, vedrete (quando possibile) una panoramica delle prossime uscite, per quanto riguarda le linee budget delle principali case distributrici.**

### UBISOFT

| Titolo | Prezzo |
|---|---|
| Age Of Empires Collector | € 9,99 |
| Age Of Mythology Gold | € 9,99 |
| Combat Flight Simulator 3 | € 9,99 |
| CSI 3: 3 Dimensions Of Murder | € 9,99 |
| CSI 4: Hard Evidence | € 9,99 |
| Devil May Cry Special Edition | € 9,99 |
| Driver Parallel Lines | € 9,99 |
| Far Cry | € 9,99 |
| Ghost Recon Advanced Warfighter 2 | € 9,99 |
| Ghost Recon Advanced Warfighter | € 9,99 |
| Lost | € 9,99 |
| Prince of Persia Trilogy | € 9,99 |
| Rainbow Six Vegas | € 9,99 |
| Resident Evil 4 | € 9,99 |
| Settlers 6 Gold | € 9,99 |
| Silent Hunter 4 | € 9,99 |
| Splinter Cell Double Agent | € 9,99 |
| Splinter Cell Trilogy | € 9,99 |
| Surf'S Up: I Re Delle Onde | € 9,99 |
| TMNT | € 9,99 |
| Zoo Tycon Complete Edition | € 9,99 |

### LEGENDA VOTI

**1 Euro** - Davvero mediocre
**2 Euro** - Appena sufficiente
**3 Euro** - Solo per gli appassionati del genere
**4 Euro** - Un ottimo prodotto, che vale la pena acquistare
**5 Euro** - Compratelo prima che si esaurisca!

I parametri di Giochi per il Mio Computer segnalano i cinque migliori titoli per ogni genere. Se trascorrete le serate esplorando e combattendo attorno a Washington DC, date un'occhiata alla voce "Giochi di ruolo"! A fianco del genere, abbiamo poi indicato i titoli che hanno fatto storia: prodotti a volte molto vecchi (potrebbero non essere nemmeno compatibili con l'ultima versione di Windows), ma che occupano un posto nel cuore di ogni appassionato di lunga data, e che potrebbero risultare interessanti per ogni neo giocatore!

## I PIU' GIOCATI DALLA REDAZIONE

**Ogni tanto, a GMC riusciamo anche a giocare... Ecco i titoli che questo mese hanno appassionato in modo particolare la redazione!**

**F.E.A.R. 2**
**BANNED.Neon**
"Io non ho paura!"

**Empire Total War**
**GMC.Homer**
"Cannoni in batteria!"

**Dawn of War II**
**GMC.Pettinato**
"Anche questo mese Space Marine!"

**Il Padrino II**
**GMC.Pape**
"Rispetto!"

**Major League Baseball 2K9**
**GMC.Dario**
"No hitter!"

## SPARATUTTO IN PRIMA PERSONA

**LE PIETRE MILIARI: Wolfenstein 3D, Doom, Quake, Duke Nukem 3D, Half-Life, Far Cry, Doom 3**

**1) CRYSIS**
Casa: EA Distributore: Leader
Prova: Dic 07 Voto: 9
Trucchi: Feb 08/Ott 08
Demo: Nat 07

Lo sparatutto che si è avvicinato di più a un 10 di GMC. A patto di avere un PC sufficientemente potente, è l'FPS da avere.

**2) BIOSHOCK** Ott 04 VOTO 9
Casa: 2K Games Distributore: Take 2
**Trucchi:** Nov 07 **Demo:** Nov 07
Un capolavoro che vi porterà in fondo al mare, tra plasmidi, armi e inquietanti misteri!

**3) HALF-LIFE 2 ORANGE BOX** Nov 07 VOTO 9
Casa: Valve/EA Distributore: Halifax
**Trucchi:** Nat 07 **Demo:** DVD Feb 05
Un pacchetto da non lasciarsi sfuggire: *HL 2*, gli *Episodi 1* e *2*, *Portal* e *Team Fortress 2*.

**4) CALL OF DUTY 4** Dic 07 VOTO 9
Casa: Activision Distributore: Activision IT
**Trucchi:** Gen 08 **Demo:** Dic 07
Infinity Ward continua ad affascinare con la sua magia. In questo capitolo, lo scenario si sposta ai giorni nostri.

**5) F.E.A.R. 2: PROJECT ORIGIN** Feb 09 VOTO 9
Casa: Warner Distributore: Ubisoft
**Trucchi:** Nessuno **Demo:** nessuno
Il ritorno della paura e della piccola e diabolica Alma non poteva essere più trionfale.

## SIMULATORI DI CALCIO

**LE PIETRE MILIARI: Kick Off, Sensible Soccer, FIFA Road to World Cup**

**1) PRO EVOLUTION SOCCER 2009**
Casa: Konami Distributore: Halifax
Prova: Dic 08 Voto: 9
Trucchi: Nessuno
Demo: Dic 08

È sempre la migliore simulazione di calcio su PC, con la Champions, la modalità Miti e un ritmo di gioco più riflessivo che in passato!

**2) FIFA 09** Nov 08 VOTO 7
Casa: EA Distributore: Cidiverte/Leader
**Trucchi:** Nessuno **Demo:** Nov 08
Le promesse novità dell'edizione *09* non sono tutte riuscite e la grafica è solo sufficiente.

**3) UEFA CHAMPIONS L. 2004-2005** Feb 05 VOTO 7
Casa: EA Distributore: Leader
**Trucchi:** Nessuno **Demo:** Mar 05
La Champions League di EA aggiorna certe meccaniche di gioco di *FIFA 2005*.

**4) VIVA FOOTBALL** Mag 99 VOTO 9
Casa: Virgin Distributore: Cidiverte
**Trucchi:** Nessuno **Demo:** Mar 09
1000 squadre di ogni epoca per uno dei giochi di calcio più versatili di sempre.

**5) ACTUA SOCCER 3** Feb 99 VOTO 8
Casa: Gremlin Distributore: Leader
**Trucchi:** Giu 99 **Demo:** Feb 99
Graficamente molto valido, in fase di gioco risulta realistico ma un po' difficile da controllare.

## GIOCHI D'AZIONE STRATEGICI

**LE PIETRE MILIARI: MechWarrior 2, Space Hulk, Battlezone 2**

**1) ARMA: ARMED ASSAULT**
Casa: 505 Games Distributore: Halifax
Prova: Feb 07 Voto: 8
Trucchi: Set 07
Demo: DVD Feb 07

Realismo, atmosfera e la possibilità di pilotare mezzi e velivoli, oltre a un editor che farà la gioia degli appassionati tra i Modder.

**2) GHOST RECON ADV. WARFIGHTER 2** Ago 07 9
Casa: Ubisoft Distributore: Ubisoft
**Trucchi:** Nessuno **Demo:** DVD Ago 07/Set 07
La I.A. dei compagni di squadra è migliorata e la varietà vi terrà incollati fino all'ultima cartuccia.

**3) RAINBOW SIX 3: RAVEN SHIELD** Apr 03 VOTO 8
Casa: Ubisoft Distributore: Ubisoft
**Trucchi:** Giu 05 **Gioco completo:** Mag 05
Più giocabile che in passato e "spinto" dall'ultima versione del motore grafico di Unreal. Provatelo!

**4) BIA HELL'S HIGHWAY** Nov 08 VOTO 8
Casa: Ubisoft Distributore: Ubisoft
**Trucchi:** Nessuno **Demo:** Nessuno
Il terzo episodio della serie *Brothers in Arms* è tra i migliori sparatutto tattici sulla piazza.

**5) RAINBOW SIX VEGAS 2** Mag 08 VOTO 8 ½
Casa: Ubisoft Distributore: Ubisoft
**Trucchi:** Nessuno **Demo:** Nessuno
Ritmo eccellente e ottima struttura dei livelli: la squadra Rainbow va ancora a segno.

## SIMULATORI DI GUIDA

**LE PIETRE MILIARI: Revs, Grand Prix 1 & 2, TOCA 2, GP Legends, Stunt Car Racer, Superbike 2001**

**1) GTR 2**
Casa: Atari Distributore: Atari
Prova: Set 06 Voto: 9
Trucchi: Nessuno
Demo: Set 06

Il secondo capitolo della serie dei Simbin mantiene tutte le promesse e concede anche qualche regalo. È LA simulazione di guida.

**2) RFACTOR** Set 07 VOTO 9
Casa: ISI Distributore: ISI/Koch Media
**Trucchi:** Nessuno **Demo:** Nessuno
Perfetto per le sfide online ed eccezionalmente versatile grazie ai Mod. Un punto di riferimento!

**3) GT LEGENDS** Nov 05 VOTO 8 ½
Casa: Atari Distributore: Atari
**Trucchi:** Nessuno **Demo:** Nessuno
Le emozioni degli anni ruggenti del GT rivivono sui computer più moderni.

**4) IRACING** Set 08 VOTO 8 ½
Casa: iRacing.com Distributore: Internet
**Trucchi:** Nessuno **Demo:** Nessuno
Che amiate le corse su ovali o su strada, questa simulazione online saprà soddisfarvi a pieno.

**5) COLIN MCRAE: DIRT** Giu 07 VOTO 9
Casa: Codemasters Distributore: DDE
**Trucchi:** Dic 08 **Demo:** DVD Ago 07
Una piccola rivoluzione per una delle serie più apprezzate dagli appassionati di quattro ruote virtuali.

## STRATEGIA IN TEMPO REALE

**LE PIETRE MILIARI: Dune 2, Warcraft 2, Starcraft, Command & Conquer**

**1) EMPIRE TOTAL WAR**
Casa: Sega Distributore: Halifax
Prova: Mar 09 Voto: 9
Trucchi: Nessuno
Demo: Nessuno

Spettacolare! Sfidate le potenze del XVIII secolo e forgiate il vostro impero, combattendo per terra e per mare.

**2) COMPANY OF HEROES** Ott 06 VOTO 9
Casa: THQ Distributore: Halifax
**Trucchi:** Dic 06/Gen 09 **Demo:** DVD Ott 06/Feb 08
Il meglio degli RTS moderni con la spettacolarità di film come "Salvate il Soldato Ryan". Consigliatissimo!

**3) SUPREME COMMANDER** Mar 07 VOTO 9
Casa: THQ Distributore: Halifax
**Trucchi:** Mag 07 **Demo:** DVD Apr 07
L'RTS che sposa a pieno le potenzialità dell'hardware più moderno. Un conflitto realmente totale!

**4) WORLD IN CONFLICT** Nov 07 VOTO 9
Casa: Vivendi Distributore: Sierra
**Trucchi:** Nessuno **Demo:** DVD Nov 07
Uno degli RTS più riusciti degli ultimi anni, con un'ottima grafica e una giocabilità sublime.

**5) DAWN OF WAR II** Feb 09 VOTO 9
Casa: THQ Distributore: THQ
**Trucchi:** Nessuno6 **Demo:** Nessuno
L'atmosfera di "Warhammer 40.000" è stata ricreata alla perfezione, e la campagna single player è esaltante.

## STRATEGIA A TURNI

**LE PIETRE MILIARI: Fantasy General, Age of Rifles, Master of Magic, X-COM, Steel Panthers**

**1) CIVILIZATION IV**
Casa: 2K Games Distributore: Take Two
Prova: Nov 05 Voto: 9
Trucchi: Mar 06
Demo: DVD Nat 05/Ott 07

Uno degli strategici a turni più belli di sempre ha compiuto un salto qualitativo immenso. Giocabile, complesso e aperto ai Mod.

**2) EUROPA UNIVERSALIS ROME** Giu 08 VOTO 8
Casa: Paradox Distributore: Blue Label
**Trucchi:** Nessuno **Demo:** Giu 08
Imperdibile per chi vuole rivivere le vicende che portarono Roma a dominare il Mediterraneo.

**3) AOW SHADOW MAGIC** Ago 03 VOTO 8
Casa: Take 2 Distributore: Take Two Italia
**Trucchi:** Mar 05 **Gioco completo:** BUD Dic 04
Se cerchiamo il sapore dei grandi wargame classici a turni e siamo appassionati di fantasy, ecco il migliore!

**4) GALACTIC CIVILIZATIONS 2** Apr 06 VOTO 8 ½
Casa: Paradox Ent. Distributore: Koch Media
**Trucchi:** Lug 06 **Demo:** DVD Mag 06/Giu 07
Ottima I.A., vasto numero di opzioni e un'interfaccia perfetta per conquistare e gestire un impero galattico.

**5) HEROES OF M&M V** Giu 06 VOTO 8
Casa: Ubisoft Distributore: Ubisoft
**Gioco completo:** Ott 07 **Trucchi:** Ago 06/Nov 07
Lo sviluppo della serie passa ai russi di Nival, che ci regalano un ottimo proseguimento della saga.

## GESTIONALI

■ LE PIETRE MILIARI: SimCity 2, la serie di Caesar, la saga di Populous

**1) THE SIMS 2**
Casa: EA Distributore: Leader
Prova: Ott 04 **Voto: 9**
■ **Trucchi:** Giu 05/Lug 06
■ **Demo:** Nessuno

Il videogioco più venduto al mondo si rinnova. I Sim crescono, invecchiano e trasmettono il proprio DNA ai figli.

**2) SIMCITY 4** Feb 03 VOTO 8
Casa: Electronic Arts Distributore: Leader
■ **Trucchi:** Giu 03 ■ **Guida:** Ago 03
La più recente incarnazione del simulatore cittadino che ha fatto storia, con tanto di Sim di quartiere.

**3) THE MOVIES** Dic 05 VOTO 9
Casa: Activision Distributore: Activision IT
■ **Trucchi:** Gen 06 ■ **Demo:** Mar 06
Il meglio (e il peggio) del mondo del cinema, con la possibilità di girare il proprio capolavoro.

**4) FOOTBALL MANAGER 2009** Nat 08 VOTO 8½
Casa: Sega Distributore: Halifax
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Nat 08
Anche quest'anno, SI Games si riconferma al vertice della classifica dei gestionali calcistici.

**5) CAESAR IV** Dic 06 VOTO 8
Casa: Vivendi Distributore: Vivendi
■ **Trucchi:** Nat 06 ■ **Demo:** DVD Nov 06
Sfide urbanistiche e strategie a volontà attendono gli aspiranti governatori nell'antica Roma.

## AVVENTURE

■ LE PIETRE MILIARI: Zork, The Pawn, Zak McKracken, Sam & Max, Monkey Island, Gabriel Knight

**1) THE LONGEST JOURNEY**
Casa: FunCom Distributore: Ubisoft
Prova: Nat 00 **Voto: 8**
■ **Soluzioni:** Feb 01/Mar 01
■ **Gioco completo:** Mar 04

Un'avventura classica e appassionante, in bilico tra due universi paralleli. Consigliata a tutti, sia agli appassionati, sia ai "novizi".

**2) CULPA INNATA** Gen 08 VOTO 8½
Casa: Momentum Distributore: Imp. parallela
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Nessuno
Enigmi ben calibrati e tematiche capaci di far riflettere per una bella avventura nel futuro.

**3) THE MOMENT OF SILENCE** Gen 05 VOTO 8½
Casa: Digital Jester Distributore: E2 Newave
■ **Soluzione:** Nessuno ■ **Demo:** Nessuno
Un bellissimo thriller cyberpunk, con tematiche intriganti e un'ottima trama.

**4) SYBERIA II** Apr 04 VOTO 8
Casa: Microids Distributore: Blue Label
■ **Soluzione:** Mag 04/Giu 04 ■ **Gioco completo:** Giu 05
Il ritorno di Kate Walker, tra treni, automi, mammut e misteri delle lande ghiacciate.

**5) JACK KEANE** Giu 08 VOTO 8
Casa: FX Interactive Distributore: FX Interactive
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Apr 08
Protagonisti simpatici ed enigmi con più soluzioni: le avventure vecchio stile tornano in gran spolvero.

## AZIONE/AVVENTURA

■ LE PIETRE MILIARI: Tomb Raider, Prince of Persia, Gods, Mafia, Outcast, Max Payne

**1) PRINCE OF PERSIA**
Casa: Ubisoft Distributore: Ubisoft
Prova: Nat 08 **Voto: 9**
■ **Trucchi:** Nessuno
■ **Demo:** Nessuno

Ancora combattimenti, acrobazie e tanta atmosfera. Questa volta, però, il Principe ricomincia daccapo, con una nuova trilogia.

**2) DEAD SPACE** Dic 03 VOTO 8½
Casa: EA Distributore: Leader; Cidiverte
■ **Trucchi:** Gen 09 ■ **Demo:** Nessuno
Azione e paura, per restare incollati al monitor fino all'ultimo secondo di gioco. Da provare... di notte!

**3) LOST PLANET** Ago 07 VOTO 8½
Casa: Capcom Distributore: Halifax/Steam
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Lug 07
Grande atmosfera, level design eccellente e azione adrenalinica a tutto spiano. Pecca solo quanto a I.A..

**4) SPLINTER CELL: DOUBLE AGENT** Dic 06 VOTO 8½
Casa: Ubisoft Distributore: Ubisoft
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** DVD Nat 06/Gen 07
Sam Fisher riesce nella missione di mantenere l'equilibrio tra tradizione e innovazione del gameplay.

**5) MIRROR'S EDGE** Feb 09 VOTO 8
Casa: EA Distributore: Leader
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Nessuno
Divertente e adrenalinico: un esperimento tra azione e piattaforme da giocare tutto d'un fiato.

## MMORPG

■ LE PIETRE MILIARI: Ultima Online, EverQuest, Asheron's Call

**1) WORLD OF WARCRAFT**
Casa: Blizzard Distributore: Sierra/Vivendi
Prova: Mar 05 **Voto: 9**
■ **Trucchi:** Nessuno
■ **Demo:** Nessuno

Il MMORPG più giocato del momento: Blizzard è riuscita a creare un mondo online persistente e divertente come nessun altro.

**2) GUILD WARS** Lug 05 VOTO 8
Casa: NCsoft Distributore: Halifax
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Nessuno
L'esperimento di Lord British ha avuto successo: un MMORPG molto piacevole e senza quota mensile.

**3) AGE OF CONAN** Ago 08 VOTO 9
Casa: Eidos Distributore: Leader
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Nessuno
Grafica notevole e un sistema di combattimento innovativo, nel mondo immaginato da Robert E. Howard.

**4) IL SIGNORE DEGLI ANELLI ONLINE** Giu 07 VOTO 8½
Casa: Codemasters Distributore: DDE
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Nessuno
La Terra di Mezzo fa da sfondo per un sistema di gioco già collaudato dalla concorrenza, ma sempre spettacolare.

**5) WARHAMMER ONLINE** Dic 08 VOTO 8
Casa: EA Distributore: EA/GOA
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Nessuno
Il fantasy gotico di "Warhammer", nella sua incarnazione online, appaga e diverte.

## GIOCHI DI RUOLO

■ LE PIETRE MILIARI: La saga di Ultima, Dungeon Master, Baldur's Gate, Morrowind, Planescape: Torment

**1) FALLOUT 3**
Casa: Bethesda Distributore: Atari
Prova: Nov 08 **Voto: 9**
■ **Sol su PDF:** Gen 09, **Trucchi:** Apr 09
■ **Demo:** Nessuno

Un gioco di ruolo con centinaia di locazioni da esplorare, decine e decine di quest da risolvere in modi diversi, e una trama atomica.

**2) THE WITCHER** Dic 07 VOTO 9
Casa: Atari Distributore: Atari
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Nessuno
Un'opera che vi terrà incollati al monitor per molto tempo, proponendovi uno dei migliori GdR.

**3) THE ELDER SCROLLS IV: OBLIVION** Apr 06 VOTO 9
Casa: 2K Games Distributore: Take 2
■ **Guida (CD/DVD):** Giu - Lug 06 ■ **Demo:** Nessuno
Libertà assoluta di vivere nel mondo di Tamriel ed esplorarlo senza limiti.

**4) NEVERWINTER NIGHTS 2** Nov 06 VOTO 9
Casa: Atari Distributore: Atari
■ **Trucchi:** Gen 07/Dic 08 ■ **Demo:** Nessuno
I miglioramenti rispetto al primo capitolo coprono ogni aspetto del più versatile GdR ispirato a "D&D".

**5) MASS EFFECT** Ago 08 VOTO 9
Casa: EA Distributore: Leader e DDE
■ **Trucchi:** Set 08 ■ **Demo:** Nessuno
Atmosfera, grafica, narrazione e sistema di combattimento sono a livelli d'eccellenza. Da provare!

## GIOCHI SPORTIVI

■ LE PIETRE MILIARI: Links, Front Page Sports Football '96, Leaderboard, Advantage Tennis

**1) MADDEN NFL 2005**
Casa: EA Distributore: Leader
Prova: Dic 04 **Voto: 8**
■ **Trucchi:** Nessuno
■ **Demo:** Nessuno

Il miglior football americano su PC, anche se datato 2005. La grafica è convincente e l'Intelligenza Artificiale offre molte sfide.

**2) NHL 06** Ott 05 VOTO 8
Casa: EA Sports Distributore: DDE
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** DVD Nov 05
Lo sport sul ghiaccio firmato EA Sports in una delle migliori incarnazioni degli ultimi anni.

**3) NBA LIVE 06** Nov 05 VOTO 7½
Casa: EA Sports Distributore: DDE
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Nessuno
Buone l'idea del Freestyle Superstars e l'evoluzione della modalità Dynasty, ma rimane qualche problema...

**4) TOP SPIN 2** Nat 06 VOTO 7½
Casa: Aspyr Distributore: Blue Label
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Nessuno
La migliore espressione del tennis per PC, con una buona varietà di colpi e un single player appagante.

**5) TONY HAWK'S AM. WASTELAND** Gen 06 VOTO 8
Casa: Aspyr Distributore: Blue Label Ent.
■ **Trucchi:** Lug 06 ■ **Demo:** Nessuno
Divertimento e giocabilità sono sempre ad alti livelli, anche se la grafica inizia a mostrare qualche ruga.

# GLI ALTRI GIOCHI...

## SPARATUTTO ONLINE

**1) LEFT 4 DEAD** Gen 09 VOTO 9
Casa: EA/Valve Distributore: Steam; Cidiverte
■ **Trucchi:** Mar 09 ■ **Demo:** Nessuno

**2) UNREAL TOURNAMENT 3** Gen 08 VOTO 9
Casa: Midway Distributore: Leader
■ **Trucchi:** Mag 08 ■ **Demo:** Nat 07

**3) ENEMY TERRITORY: QUAKE WARS** Nov 07 VOTO 9
Casa: Activision Distributore: Activision It.
■ **Trucchi:** Apr 08 ■ **Demo:** DVD Nov 07/Mar 08

## SIMULATORI DI VOLO

**1) FLIGHT SIMULATOR X** Nat 06 VOTO 8½
Casa: Microsoft Distributore: Microsoft
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** DVD Dic 06

**2) FALCON 4.0 ALLIED FORCE** Ott 05 VOTO 8½
Casa: Graphsim Ent. Distributore: Imp Parallela
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Nessuno

**3) IL2 STURMOVIK 1946** Gen 07 VOTO 8
Casa: Ubisoft Distributore: Ubisoft
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Nessuno

## PICCHIADURO

**1) DEVIL MAY CRY 4** Set 08 VOTO 8½
Casa: Capcom Distributore: Halifax
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Ago 08

**2) MORTAL KOMBAT 4** Dic 98 VOTO 8
Casa: GT Interactive Distributore: Halifax
■ **Trucchi:** Feb 99 ■ **Demo:** Nessuno

**3) FIGHTING FORCE** Apr 98 VOTO 8
Casa: Virgin Distributore: Halifax
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Gioco Completo:** GMC Lug 01

## PIATTAFORME

**1) PSYCHONAUTS** Gen 06 VOTO 8½
Casa: Majesco Distributore: Halifax
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Ago 05

**2) RAYMAN 3 HOODLUM HAVOC** Apr 03 VOTO 8
Casa: Ubisoft Distributore: Ubisoft
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Apr 03

**3) EVIL TWIN** Ott 01 VOTO 7
Casa: Ubisoft Distributore: Ubisoft
■ **Trucchi:** Lug 02 ■ **Demo:** Nessuno

## PUZZLE

**1) TETRIS** VOTO 9
Casa: Spectrum Holobyte Distributore: Leader
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Nessuno

**2) BUST-A-MOVE 4** Apr 00 VOTO 8
Casa: Virgin Distributore: Halifax
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Apr 00

**3) RALPH IL LUPO ALL'ATTACCO** Set 01 VOTO 8
Casa: Atari Distributore: Atari
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Nov 01

## FUORI DAGLI SCHEMI

**1) GTA IV** Nat 08 VOTO 9
Casa: Rockstar Distributore: Take 2 Italia
■ **Trucchi:** Mar 09 ■ **Demo:** Nessuno

**2) SID MEIER'S PIRATES!** Gen 05 VOTO 8½
Casa: Atari Distributore: Atari
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Nessuno

**3) GEOMETRY WARS** Set 07 VOTO 9
Casa: Bizarre Creations Distributore: Steam
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Nessuno

## I PARAMETRI SECONDO I NOSTRI LETTORI

■ **Nativity In Black**
**I migliori del 2008**
1. Grand Theft Auto IV
2. Fallout 3
3. Mass Effect
4. Prince of Persia
5. Race Driver GRID

■ **hetfield92**
**Le migliori ambientazioni**
1. Mafia
2. Splinter Cell Chaos Theory
3. Hitman 2: Silent Assassin
4. Fahrenheit
5. Still Life

**WarkoX**
**I giochi che aspetto**
1. Mafia II
2. StarCraft II
3. Diablo III
4. Dragon Age: Origins
5. Half-Life 2: Episode Three

■ **salvatoredp**
**I più belli "fuori dagli schemi"**
1. GTA: San Andreas
2. Mafia
3. Scarface
4. GTA: Vice City

## CONTATTI

Ecco i numeri di telefono dei principali distributori italiani di videogiochi.

**ACTIVISION/BLIZZARD**
0331/452970
**ATARI**
02/937671
**BLUE LABEL ENT.**
02/45408713
**BRYO**
199443817
**EMC ENTERTAINMENT**
071/2916445
**CIDIVERTE**
199106266
**HALIFAX**
02/413031
**KOCH MEDIA**
02/934669
**LEADER**
0332/874111
**MICROFORUM**
06/33251274
**MICROSOFT**
02/703921
**NEWAVE ITALIA**
055/72504
**TAKE TWO ITALIA**
0331/716000
**UBISOFT**
02/4886711

# La tua libreria online

## Per scoprire tutto il mondo del...

### WINDOWS VISTA - GUIDA BLU
€ 12,90

Per chi vuole imparare a usare Windows Vista senza fatica, sfruttando al massimo tutte le sue potenzialità. Interi capitoli sono dedicati alla velocità d'uso, alla sicurezza e alla compatibilità con altri software. Chi sta ancora cercando di far girare i suoi vecchi programmi su Windows Vista, troverà un'intera sezione del libro dedicata a questo argomento.

### PC FAI DA TE - GUIDA PRATICA ALL'HARDWARE
Il manuale per fare manutenzione a PC desktop e portatili, e per riparare ed elaborare l'hardware.
€ 12,90

### RECUPERA E SALVA I FILE PERSI O CANCELLATI
Questa guida aiuta a capire quando è possibile agire da soli e quando rivolgersi all'assistenza.
€ 8,50

### AUDIO DIGITALE - DAL CAMPIONAMENTO AL MIXING
Registrare in digitale! Nel CD, il software per trasformare il PC in un mixer digitale.
€ 12,00

### CREA LA TUA MUSICA CON FL STUDIO 6
Il manuale illustra la nuova versione di Fruity Loops con gli strumenti per comporre un brano musicale.
€ 12,00

### CUBASE 4 - MUSICA DIGITALE
Il programma più diffuso per creare musica su PC è Cubase. Per usarlo basta quest'ottima guida.
€ 12,90

### REASON GUIDA COMPLETA
Questa guida vi aiuterà a capire e a usare al meglio il software musicale Reason di Propellerhead.
€ 9,90

### CREARE UN SITO WEB IN POCHI MINUTI
€ 9,90

Costruite il vostro sito Internet imparando i linguaggi base del web editing, senza trascurare nozioni di progettazione e analisi. Approfondimenti sono dedicati all'impaginazione, ai CSS e alla programmazione pratica in Javascript. Tutto il testo è corredato da esempi e riferimenti a risorse gratuite reperibili in Internet.

### BLOG E PODCAST
Il Blogging spiegato in tutti i suoi aspetti, dalla creazione del sito fino agli aspetti economici e professionali.
€ 9,90

### JAVASCRIPT - CREARE PAGINE WEB INTERATTIVE
La guida fondamentale per chi vuole migliorare il proprio sito, rendendolo dinamico e interattivo.
€ 12,90

### WEB 2.0 AJAX
Il manuale più completo per sfruttare la tecnologia Ajax, il nuovo modo di costruire applicazioni per il Web.
€ 12,90

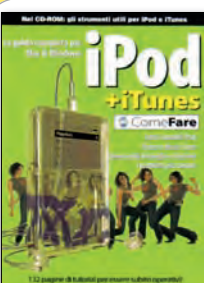
### ACQUISTI SICURI SU INTERNET
Come usare Internet in sicurezza, per prenotare biglietti aerei o concerti, e per partecipare ad aste sul Web.
€ 6,50

### WINDOWS VISTA IL REGISTRO DI SISTEMA
Per capire come funziona il Registro di sistema e scoprire come modificarlo, per un PC adatto a tutte le esigenze.
€ 8,50

### WINDOW VISTA IMPOSTAZIONI TRUCCHI E SEGRETI
Indispensabile per districarsi tra configurazioni, finestre e funzionalità di Vista.
€ 8,50

# www.spreastore.it DIGITALE

## COMPUTER SICURO
€ 12,90

Chiunque usi un computer è interessato alla protezione dei propri dati e delle proprie attività in rete. Per tutti quelli che usano Internet il problema di salvarsi dalle intrusioni è sicuramente il più sentito. Spam, Dialer, Virus, Trojan, Worm, Phishing creano fastidi enormi e non sempre è facile rimuoverli dal proprio computer o evitarne gli attacchi.

## IPOD + ITUNES

Tutti i modelli di iPod: come usarli al meglio, come risolvere i problemi più comuni e come sfruttare le potenzialità di iTunes. In più, aggiungete nuove funzioni al vostro iPod, divertitevi a giocare e... molto altro.
€ 9,90

## OFFERTA VALIDA SOLO ONLINE!

SE ACQUISTI 2 DVD IL TERZO È IN REGALO!

SE PREFERISCI REGALARTI UN MONDO DI EMOZIONI, ACQUISTA LA SERIE COMPLETA:

**30 DVD a €89,00**
comprese le spese postali!

## Scegli le *pubblicazioni* che vuoi ordinare

Indica con una ✗ le pubblicazioni che desideri ricevere:

| | Titolo | Prezzo |
|---|---|---|
| | L'HARDWARE DEI PC - AGGIORNARE, RIPARARE, ELABORARE IL COMPUTER | € 8,50 |
| | PC FAI DA TE - GUIDA PRATICA ALL'HARDWARE | € 12,90 |
| | RECUPERA E SALVA I FILE PERSI O CANCELLATI | € 8,50 |
| | HDTV - TV AD ALTA DEFINIZIONE | € 8,90 |
| | HOME THEATER - PORTA IL CINEMA A CASA TUA | € 8,90 |
| | AUDIO DIGITALE - DAL CAMPIONAMENTO AL MIXING | € 12,00 |
| | CREA LA TUA MUSICA CON FL STUDIO 6 | € 12,00 |
| | CUBASE 4 - MUSICA DIGITALE | € 12,90 |
| | FARE MUSICA CON CUBASE SX | € 9,90 |
| | iPOD + iTUNES | € 9,90 |
| | MUSICA CON IL PC | € 9,90 |
| | MUSICA DIGITALE - IPOD E MP3 | € 8,90 |
| | REASON GUIDA COMPLETA | € 9,90 |
| | JAVASCRIPT - CREARE PAGINE WEB INTERATTIVE | € 12,90 |
| | COMPUTER SICURO | € 12,90 |
| | DIVX E XVID SENZA SEGRETI | € 8,90 |
| | ACQUISTI SICURI SU INTERNET | € 6,50 |
| | BLOG E PODCAST | € 9,90 |
| | CREARE UN SITO WEB IN POCHI MINUTI | € 9,90 |
| | GOOGLE - UN MONDO DA SCOPRIRE | € 9,90 |
| | WEB 2.0 AJAX | € 12,90 |
| | WINDOWS VISTA- IL REGISTRO DI SISTEMA | € 8,50 |
| | WINDOW VISTA - IMPOSTAZIONI TRUCCHI E SEGRETI | € 8,50 |
| | WINDOWS VISTA - GUIDA BLU | € 12,90 |

### SE VUOI ORDINARE VIA POSTA O VIA FAX, COMPILA QUESTO COUPON

Ritaglia o fotocopia il coupon, invialo in busta chiusa a: Sprea Editori S.p.A. Socio Unico Medi & Son S.r.l. Via Torino, 51 20063 Cernusco s/n (MI), insieme a una copia della ricevuta di versamento o a un assegno. Oppure via fax al numero 02.700537672. Per ordinare in tempo reale i manuali collegati al nostro sito **www.spreastore.it**. Per ulteriori informazioni puoi scrivere a **store@sprea.it**

NOME

COGNOME

VIA

N° C.A.P. PROV.

CITTÀ

TEL.

E-MAIL

**SCELGO IL SEGUENTE METODO DI SPEDIZIONE:**
Indica con una ✗ la forma di spedizione desiderata

- ☐ Spedizione tramite posta tradizionale al costo aggiuntivo di € 2,90
- ☐ Spedizione tramite Corriere Espresso al costo aggiuntivo di € 7,00

**SUPER OFFERTA! SE ACQUISTI TRE O PIÙ TITOLI LE SPESE POSTALI SONO GRATUITE!**

**SCELGO IL SEGUENTE METODO DI PAGAMENTO E ALLEGO:**
Indica con una ✗ la forma di pagamento desiderata

- ☐ Ricevuta di versamento su CCP 91540716 intestato a Sprea Editori S.P.A. Via Torino 51 - 20063 Cernusco Sul Naviglio MI
- ☐ Assegno bancario intestato a: Sprea Editori S.P.A.
- ☐ Carta di Credito

N.
*(Per favore riportare il numero della Carta indicandone tutte le cifre)*

Scad. CVV
*(Codice di tre cifre che appare sul retro della carta di credito)*

*Nome e Cognome del Titolare*

Data________________ Firma del titolare________________

AMERICAN EXPRESS · Diners Club International · MasterCard · VISA

Le News e gli eventi del fenomeno Netgaming, i migliori Mod da scaricare, le guide alla realizzazione di mappe e livelli, i giochi analizzati in multiplayer e una finestra sui mondi virtuali. Tutto questo vi attende nel Next Level del divertimento, a cura di Raffaello Rusconi!

News dal netgaming

# COSA STA SUCCEDENDO AL NETGAMING ITALIANO?

## EPS a rischio, Pro Lan di Bologna cancellata, taglio delle sponsorizzazioni!

**LA difficile situazione economica mondiale si riflette nel nostro Paese senza risparmiare alcun settore. Con già tanti problemi di arretratezza culturale ed economica sulle spalle, anche il netgaming professionistico italiano deve fare i conti con la crisi.**

"Con grande rammarico annunciamo che per aprile non sarà possibile organizzare questo evento, ma cercheremo di pianificarlo per la seconda parte dell'anno. Come potete immaginare, le cause purtroppo non dipendono da noi, e nemmeno da voi, ma dalla grande crisi che sta investendo il mondo e che non si è certo fermata davanti al nostro settore. Pertanto, non siamo riusciti a trovare un budget adeguato al supporto della manifestazione. Tutte le iscrizioni già pagate verranno rimborsate tramite i metodi di pagamento che avete utilizzato. Ci scusiamo per il disagio e ci auguriamo di poter proporre l'evento dopo le vacanze estive".

È questo il laconico comunicato, stilato in tre lingue diverse (italiano, inglese e tedesco), che, dal 5 marzo scorso, campeggia sulla homepage di **www.pro-lan.it**, il sito ufficiale del "LAN Party più grande d'Italia". Ci riferiamo alla storica Pro-Lan di Bologna, da qualche anno tappa tradizionale delle EPS estive e meta pressoché obbligata per tutti i team professionistici più in vista (almeno per gli specialisti di FPS) del Vecchio Mondo. Quella stessa Pro-LAN, disputata al PalaCavicchi di Pieve di Cento di cui, giusto un anno or sono, su queste stesse pagine abbiamo celebrato gli allori.

Un'immagine delle ultime EPS a Milano. Al momento di andare in stampa, non c'è alcuna conferma che l'ottava edizione della massima serie possa effettivamente avere luogo.

Nel 2009, la Pro-LAN non si farà o, almeno, non si farà nel tradizionale "ponte" di fine aprile (la tre giorni era prevista dal 24 al 26). Nella migliore delle ipotesi, verrà procrastinata a data da destinarsi, comunque dopo le vacanze estive perdendo, così, gran parte del suo prestigio.

Quella di Bologna rischia di non essere l'unica tappa delle EPS VIII a saltare: al momento di andare in stampa (il 26 marzo), non esiste alcuna pianificazione ufficiale dell'ottava edizione del massimo campionato professionistico italiano e, mentre si stanno concludendo le gare del "relegation round" per l'assegnazione degli ultimi posti disponibili, ancora non si ha certezza che, effettivamente, le ESL Pro Series possano davvero avere luogo. "Le trattative attualmente in corso con Intel, sponsor principale del campionato, non hanno ancora prodotto un accordo economicamente soddisfacente per entrambe le parti", ha dichiarato Daniel Schmidhofer, amministratore delegato di ProGaming Italia, la società che da anni gestisce gli eventi di netgaming per conto di Electronic Sports League, in Italia. E se quell'accordo non si riuscisse a trovare

### EUROPEAN NATIONS CHAMPIONSHIP 2009

Quasi a scongiurare le fosche nubi che sembrano addensarsi sul netgaming italiano, le grandi competizioni internazionali tornano, con regolarità, a bussare alla nostra porta. La più importante gara internazionale cui gli atleti italiani possono essere chiamati a partecipare (WCG a parte, di cui diamo un approfondimento nella pagina a destra), da qualche anno a questa parte, è l'europeo per nazioni la cui fase finale, salvo stravolgimenti dell'ultima ora, dovrebbe svolgersi all'interno della "Games Convention 2009" a Colonia (Germania). Electronic Sports League, organizzatore della competizione (con il supporto di Adidas, Intel e ASUS, sponsor ufficiali dell'evento) ha ufficializzato le sei discipline di gara per questa quarta edizione: *CounterStrike: Source*; *CounterStrike 1.6*; *Warcraft 3: The Frozen Throne*; *FIFA 09*; *Call of Duty 4* e *Defense of The Ancients*. A conferma del momento negativo che l'intero settore sembra attraversare quest'anno, il montepremi 2008 è stato notevolmente ridimensionato e portato, complessivamente, alla cifra "quasi simbolica" di 15.000 euro, senza però intaccare in alcun modo il prestigio della competizione. Le prime gare online cominceranno il prossimo 20 aprile, mentre la finale, al solito, è attesa per metà agosto. Le migliori speranze azzurre sono riposte in *FIFA 09*, specialità nel cui ranking europeo l'Italia occupa la dodicesima posizione.

**sito di riferimento:** www.esl.eu/eu/enc

Un momento delle finali mondiali ENC dello scorso anno, tenutesi a Lipsia.

Il laconico comunicato che campeggia nella home page di pro-lan.net. Senza commenti...

mai? È questo l'annoso dilemma che impensierisce i principali team multigaming della Penisola.

"La preparazione di un campionato impegnativo come le EPS richiede sforzi notevoli alle società di gaming professionistico: sforzi di tipo organizzativo e di allocazione di risorse economiche e logistiche non indifferenti", spiega Alessandro Salvador, manager dei Cubesports. AMD. "Una società non può permettersi di rischiare di sprecare tali risorse se poi il campionato salta. Per questo, in Cubesports.AMD abbiamo cominciato a differenziare le nostre attività agonistiche indirizzandole anche verso altre competizioni in ambito internazionale, specie nell'Est europeo, dove sembrano esserci, al momento, le migliori opportunità".
La posizione dei Cubesports è comprensibile, eppure c'è chi se la passa peggio e di "risorse da sprecare", proprio non ne ha. È il caso, per esempio, dei pluripremiati Inferno eSports, usciti trionfanti dalle finali meneghine delle scorse EPS a gennaio e ora rimasti totalmente "a piedi". Intel, storico sponsor degli Inferno oltre che delle EPS, non ha rinnovato il contratto di sponsorizzazione alla multigaming campione d'Italia, provocando così lo scioglimento di molti team e la conseguente migrazione sotto altre bandiere.

Accade così che la squadra al gran completo di *CounterStrike: Source*, comprendente uno star player del calibro di Christian "Stylahhhhh" Forte, sia passata in blocco ai Cubesports. AMD. "La situazione è difficile", spiega Paolo Crispino, manager degli Inferno "anche se comprendiamo perfettamente le difficoltà economiche del nostro vecchio sponsor, cui va comunque la nostra gratitudine per la collaborazione passata che ci ha permesso di ottenere i risultati eccezionali che tutti ben conoscono. Purtroppo, appena abbiamo saputo la cosa, siamo stati i primi, per correttezza nei confronti dei nostri atleti, a consigliare loro di cercarsi un altro team con più risorse, se erano interessati a continuare la propria carriera agonistica in questo settore. Dal canto nostro, stiamo cercando di salvare il salvabile contenendo i danni. Un risultato importante, però, lo abbiamo già raggiunto, firmando un importante contratto di sponsorizzazione con Cooler Master che, per la nuova stagione, sarà il nuovo sponsor principale degli Inferno eSports".

Speriamo bene, ma il sospetto è che i bei progressi fatti in questi anni dal netgaming italiano siano stati, di fatto, vanificati in appena un paio di mesi e che ora, purtroppo, si ritorni indietro di qualche anno.

**Paolo Cupola** GIOCHI COMPUTER

I Campioni d'Italia di *CounterStrike Source* alle EPS VII: a gennaio vestivano con orgoglio la maglia degli Inferno. Con l'abbandono di Intel, la squadra al completo è passata ai Cubesports.AMD.

**Siti di riferimento**
xwww.esl.eu/it/

## *WCG 2009*
# COMINCIA IL TOUR DEI WCG ITALIANI

*Sono iniziate, il 27 marzo scorso, le selezioni per i World Cyber Games 2009. Chi saranno i nuovi azzurri a portare il Tricolore in Cina?*

Per fortuna, nonostante il periodo "nero", le gare internazionali continuano a far appassionare centinaia di migliaia d'appassionati di netgaming nel mondo. Anche se le EPS, al momento, non sono ancora state confermate, c'è una grande competizione ai nastri di partenza: sono i World Cyber Games, le "Olimpiadi" dei videogiochi, giunte alla nona edizione. Come i lettori più fedeli di questa rubrica certamente ricorderanno, i WCG 2009 si svolgeranno a novembre nella città di Chengdu, in Cina. Il numero di paesi partecipanti ai WCG aumenta di anno in anno e il nostro è stato tra i primi a prender parte alla competizione sin dagli albori, nel 2001. Questa volta, però, l'Italia, ancora in una posizione drammaticamente arretrata nel ranking mondiale, strappa un altro piccolo primato planetario: quello di essere la prima nazione a dare il via alle selezioni per la squadra che la rappresenterà alle finali mondiali. Hanno infatti avuto inizio il 27 marzo scorso, in seno alla rassegna Cartoocomics di Milano, i WCG italiani. La prima tappa si è articolata su tre differenti discipline: *Guitar Hero World Tour* di Activision (per Xbox360), *StarCraft* di Blizzard (per PC) e *Asphalt 4* di Gameloft (su cellulare). Al momento di andare in stampa, solo cinque discipline sono state annunciate ufficialmente dal Comitato Organizzativo dei WCG (con sede a Seoul): oltre ai tre titoli di cui sopra, anche gli immancabili *Warcraft III: The Frozen Throne* e *StarCraft: Brood War*. Difficile, al momento, fare delle previsioni su quali saranno le altre specialità decise dagli organizzatori. Tirando un po' ad indovinare, è probabile che vedremo *FIFA 2009* e *Gears of War 2* per Xbox 360. Non è da escludere che possano far parte della lista dei giochi ufficiali anche *Need for Speed: Undercover*, *Age of Empires III*, *Carom 3D* e *Halo 3* per Xbox 360. Si vocifera, però, che tornerà un FPS come *Quake 3 Arena* (o *Quake Live*?) e un ulteriore RTS come *Command & Conquer*. Chi vivrà vedrà.
"Sarà ancora ProGaming Italia ad accompagnare nuovamente il più famoso evento mondiale in materia di videogiochi", spiega Marco Olivari, project manager del progetto WCG Italia. "I World Cyber Games continuano a guadagnare prestigio e competitività: di anno in anno, abbiamo puntato a migliorare la qualità di selezione dei nostri atleti", prosegue Olivari, "e i risultati si stanno concretizzando. In questa stagione, vedendo il panorama Italiano sempre più professionale e di alto livello, puntiamo a superare la buona prestazione dell'anno passato, che ci ha regalato una medaglia d'argento alle finali mondiali".
Il prossimo appuntamento con i WCG italiani sarà alla Fiera del tempo libero di Bolzano, dal 30 aprile al 3 maggio 2009.

**sito di riferimento: www.wcg-italy.com**

Una fase concitata del torneo di *Warcraft 3* alle finali romane dei WCG 2008.

Mod per Half-Life 2

# AGE OF CHIVALRY

*Pugni, fendenti e mazzate ancora più precise, grazie al nuovo aggiornamento di questo celebre Mod.*

- **Autore:** Team Chivalry
- **Genere:** Multiplayer a squadre
- **Dimensioni:** 2 GB
- **Internet:** www.age-of-chivalry.com

**GIOCHI come *Dark Messiah – Might and Magic* hanno fatto apprezzare al grande pubblico le qualità del combattimento in prima persona con armi medievali.**

Non c'è niente di meglio che brandire una spaventosa ascia a due mani o uno spadone correndo verso il nemico. Proprio con questa filosofia, *Age of Chivalry*, un Mod di *Half Life 2* di cui vi abbiamo già parlato in passato, offre ai giocatori online una serie di armi, mappe e teste rotolanti. Forti del fatto di aver realizzato uno dei Mod per *HL 2* più giocati, gli sviluppatori hanno recentemente pubblicato una nuova versione, scaricabile tramite Steam in modo del tutto automatico.

Oltre a cinque nuove mappe ben realizzate (anche se con qualche alto e basso), è stata implementata un'interfaccia più gradevole della precedente e decisamente funzionale. Selezionando la propria squadra (Agathia Knights o Mason Order) e, successivamente, il ruolo da rivestire sul campo di battaglia (ce ne sono tanti, ognuno caratterizzato da armi diverse, dagli archi alle balestre, passando per martelli, spade, scudi e giavellotti) entrerete subito in gioco, pronti per combattere e completare gli obiettivi, ora segnalati da un nuovo sistema di aiuti piuttosto efficace.

Pur se, a prima vista, le partite possono sembrare dei banali deathmatch, basterà qualche minuto per notare che ogni mappa offre una serie di missioni da svolgere in successione. Alcune di esse, per esempio, sono legate all'impiego di divertenti armi d'assedio, con cui sfonderete porte o seminerete morte e distruzione. La novità più rilevante di questo aggiornamento è, probabilmente, il miglioramento del sistema di combattimento, in special modo per quanto riguarda la "registrazione" dei colpi: i giocatori che hanno provato anche le precedenti versioni di *Age of Chivalry*, noteranno una maggiore accuratezza; tagliare teste o menar fendenti con precisione chirurgica è ora possibile e consigliato. Tutto si basa su Vita e Stamina: la prima si rigenera lentamente, a patto di non eseguire alcuna azione; la seconda è fondamentale per bloccare, parare e attaccare – senza Stamina sarete un bersaglio inerme, facile preda per il nemico.

Aggiungete il supporto per i Risultati di Steam, la registrazione delle statistiche e altre migliorie minori, ed ecco che questa patch innalza la qualità di *Age of Chivalry* di qualche importante gradino. Rimangono ancora alcune incertezze nelle animazioni, spesso legnose e poco realistiche, a fronte di texture generalmente di ottimo livello. Se volete provare l'ebbrezza di un combattimento tutto sangue e brutalità, non vi resta che seguire le semplici istruzioni del box Installazione.

### INSTALLAZIONE

**1** Avviate Steam, requisito fondamentale insieme a *Half-Life 2*

**2** Nella scheda **Negozio**, troverete la voce **Materiale Gratuito** e, proprio lì sotto, **Mod di gioco**. Selezionate quest'ultima opzione e vedrete *Age of Chivalry* elencato tra i **Nuovi Mod**. Cliccando su di esso, si aprirà una nuova pagina: in bella vista ci sarà il bottone "Installa gioco", che una volta premuto avvierà il download

**3** Scaricati i file necessari, potrete lanciare il gioco senza altre perdite di tempo, selezionandolo dalla scheda **I miei giochi**.

Colpire un nemico con arco o balestra è tanto difficile, quanto soddisfacente.

Per completare alcuni obiettivi è necessario usare divertenti armi d'assedio.

GIOCHI PER IL MIO COMPUTER

**VERDETTO**

**Mod molto frenetico, *Age of Chivalry* diverte ancora di più, grazie alle migliorie apportate al combattimento e all'interfaccia.**

Giochi shareware

# L'ARTE DEI GIOCHI – DEDUKO

*Una raccolta di giochi tutta italiana.*

**Autore:** Roberto Rampini
**Genere:** Rompicapo
**Dimensioni:** 5,57 MB
**Internet:** www.robertorampini.it

**IL nostro affezionato lettore, nonché ideatore di svariati giochi da tavolo e videogiochi, Roberto Rampini si è prodotto in due ennesime creazioni: *Deduko* e *Domingo*.**

Mentre il secondo è disponibile sul sito **www.robertorampini.it** insieme a una nutrita schiera di altri software, *Deduko*, è nuovo di zecca. Quasi tutti i giochi possono essere scaricati in versione shareware dal sito, mentre per ottenere la raccolta completa *L'arte dei giochi* (33 programmi differenti) è necessario spedire un vaglia postale di 25 euro all'indirizzo indicato nella schermata che appare uscendo dal gioco.

*Deduko* è un gioco di logica in cui bisogna azzeccare una sequenza di colori utilizzando un massimo di dieci tentativi e impiegando il minor tempo possibile. Per ogni tentativo effettuato, il programma indica i colori nella giusta posizione e quelli indovinati, ma collocati al posto sbagliato. In base al livello di difficoltà selezionato, fra i sette disponibili, varierà il numero di colori da mettere in ordine, che vanno da un minimo di quattro a un massimo di dieci. Il gioco è proposto in due versioni: una per il sistema operativo Windows Vista e una per XP. *Deduko* è una versione virtuale del classico "Mastermind", conta su una struttura di gioco molto semplice, ma non per questo banale, e metterà alla prova la vostra materia grigia con dinamiche intuitive e coinvolgenti. Nell'angolo in alto a destra dello schermo avrete modo di impostare alcune opzioni, fra cui la presenza o meno del calcolo della percentuale di probabilità di successo. Per provare la versione shareware del gioco proposta, avviate il software e, al momento della richiesta di password, premete semplicemente in tasto Invio.

Sul sito Internet dell'autore troverete, tra gli altri giochi, anche *Domingo*, che consiste in semplici sfide di domino contro il computer. Le due versioni del gioco disponibili sono per Windows 98 e Windows XP, ma quest'ultima versione sembra funzionare senza problemi anche con Vista.

Fra le numerose realizzazioni di Rampini, ne segnaliamo alcune che, nonostante abbiano ormai qualche anno sulle spalle, si confermano dei piccoli classici: alcuni di questi giochi sono stati già recensiti sulle pagine di GMC e inseriti all'interno del DVD demo. Parliamo, per esempio, di *Ram-Pho*, una variante semplificata del Mahjongg con i semi della carte "occidentali", il casinò virtuale *Rroulette* o il solitario *Sol.it*. Segnaliamo anche *Mr. Brisk*, un simulatore di briscola dotato di una buona serie di opzioni di personalizzazione (con tanto di avversario "parlante") e lo strategico spaziale *RedShift*.

Insomma, ce n'è per tutti i gusti e vale senz'altro la pena fare un salto sulla pagina Internet del nostro amico Roberto.

## INSTALLAZIONE

1. Il gioco è proposto in versione Vista e XP. Aprite la cartella che corrisponde al vostro sistema operativo e cliccate due volte su **Setup.exe.**
2. Avviate il gioco aprendo il menu **Start** e selezionando il percorso **Programmi\L'Arte dei Giochi\Deduko.**
3. Premete semplicemente il tasto Invio nella schermata di richiesta password.
4. Per disinstallare il gioco accedete a **Pannello di controllo, Installazione applicazioni**, scorrete l'elenco per trovare *Deduko* e cliccate **Rimuovi.**

Al fine di scaricare *Domingo* e gli altri giochi della raccolta visitate il sito **www.robertorampini.it**, accedete alla sezione L'arte dei giochi, dal menu a sinistra, e cliccate sull'icona del titolo scelto per scaricare il file.

L'interfaccia di *Deduko*, come accade in tutti i giochi "firmati Rampini" è chiara ed efficace.

Le regole di Domingo sono quelle classiche del caro vecchio "Domino": abbinare tasselli dello stesso numero o colore.

GIOCHI COMPUTER

**VERDETTO**

**Ancora un buon lavoro dall'abile Roberto, che ha realizzato una valida versione virtuale di "Mastermind".**

*Mod per Half-Life 2: Episode 2*

# EYE OF THE STORM – EPISODE 1

*Non si vive di solo Freeman.*

- **Autore:** EoS Team
- **Genere:** FPS
- **Dimensioni:** 95 MB
- **Internet:** http://eots.half-life2.cz/

**SEGUITO ideale di *Ravenholm*, Mod degli stessi sviluppatori, *Eye of The Storm* è solo il primo capitolo di quella che si preannuncia come una serie a episodi.**

Nei panni dello smemorato John, appena sfuggito all'ormai famigerata città degli zombi, entrerete in contatto con alcuni esponenti della resistenza, i quali (in modo niente affatto dissimile a quanto vi sarete abituati a veder succedere con il ben più celebre Gordon Freeman), tra un aiuto e l'altro, approfitteranno dell'occasione per sfruttarvi nei modi più disparati. Presto, complici una serie di flashback mnemonici, intuirete di essere coinvolti in una vicenda poco chiara, all'interno della quale, in passato, avete probabilmente giocato qualche ruolo che ora vi sfugge.

È bene dire che, se siete reduci da *Half-Life 2: Episode 2* e alla ricerca di un Mod che rinnovi completamente la vostra esperienza di gioco, *Eye of the Storm* difficilmente scatenerà il vostro entusiasmo. Nessuna effettiva novità viene introdotta nella formula di gioco. Rispetto a *Episode 2* (richiesto per giocare), infatti, troverete gli stessi nemici, armi e ambientazione. D'altro canto, è innegabile che è stato compiuto ogni sforzo affinché *Eye of the Storm* potesse arrivare nelle mani del giocatore in una forma smagliante. Tutti gli scenari del Mod vantano, infatti, una qualità e una cura per il particolare paragonabili, a tratti, a quelle della serie originale, vantando gran dovizia di dettagli e riciclando il minimo dalle ambientazioni già visitate (se non in termini di texture). Di solida fattura sono anche gli intermezzi non interattivi (vere e proprie sequenze cinematiche realizzate con il motore del gioco), tanto per regia quanto per la recitazione vocale. Ben tarata la disponibilità di armi, pensata per non mettere propriamente alle strette, senza però permettere al giocatore sprechi insensati e azioni troppo sconsiderate.

Delude un po' la breve durata di questo primo capitolo. Portare a termine *Eye of The Storm – Episode 1* richiederà un tempo compreso tra un minimo di mezz'ora e un'ora e mezza al massimo, secondo quanto vorrete prendervela comoda.

Il secondo episodio è già in lavorazione, comunque, pur se questa è una magra consolazione per i più impazienti, curiosi di sapere come proseguirà la vicenda. Del resto, se non ci si è abituati alle attese con la saga di *Half-Life*...

## INSTALLAZIONE

1. Andate all'indirizzo **www.moddb.com/mods/eye-of-the-storm/downloads**
2. Premete sul bottone **Download**
3. Scaricate il file **EOTS_EP1.exe**
4. Estraetene il contenuto all'interno della sottocartella **SourceMods** all'interno della directory di Steam.

John, il protagonista, sprizza sagacia da ogni poro.

Solo una parte dell'arsenale classico della saga di *Half-Life 2* sarà disponibile in questo primo capitolo.

Hunter! Mai avuto tanta simpatia per i cancelli come in questo momento.

**VERDETTO**

Non aggiunge niente di veramente nuovo al titolo di Valve, ma si distingue per la qualità complessiva della realizzazione.

MMORPG

# WARHAMMER ONLINE: AGE OF RECKONING

*Le ultime notizie dal MMORPG di casa Mythic.*

- **Sviluppatore:** Mythic Ent.
- **Genere:** MMORPG
- **Internet:** www.war-europe.com

**COME abbiamo scritto nella recensione di *Warhammer Online*, pubblicata sul numero 149 di GMC (dicembre 2008), un MMORPG è un prodotto in continua evoluzione, difficile da valutare quando è ancora in giovane età.**

Nel caso di *Warhammer Online*, appunto, il gioco ha ottenuto una valutazione complessivamente positiva, ma sono sorti diversi problemi nelle settimane successive al lancio. I più evidenti erano (e, in parte, sono) due: un'ingiustificabile calo di prestazioni in determinate situazioni, come le battaglie fra un numero non eccessivo di giocatori, e la possibilità di far progredire il personaggio esclusivamente tramite gli Scenari istanziati. Questi ultimi sono mappe chiuse e ben delimitate, riprodotte in copia una volta raggiunto il limite massimo di partecipanti, in cui le due fazioni di *Warhammer Online* cercano di sopraffarsi portando a termine svariati obiettivi. Gli Scenari, però, erano stati concepiti come un'alternativa all'assalto delle fortezze e alle battaglie campali che avrebbero dovuto animare il mondo di *Warhammer*, non per assorbire la gran parte della popolazione giocante – uno sbilanciamento difficile da perdonare.

Per ovviare a tutto ciò, poco più di cinque mesi fa, Mythic ha pubblicato un corposo aggiornamento (1.1, scaricato e applicato automaticamente come tutte le patch) che ha introdotto due nuove carriere: la Guardia Nera e il Templare del Sole Splendente. Inoltre, sono stati inseriti numerosi incentivi per riportare i giocatori sui vasti campi di battaglia dedicati al Reame contro Reame. Per esempio, nuovi oggetti per l'equipaggiamento, così da ricompensare la cattura di obiettivi e la conquista fortezze, utilizzando il sistema d'Influenza inaugurato precedentemente dalle missioni pubbliche svolte contro avversari controllati dall'Intelligenza Artificiale; una barra da riempire per ogni zona, con oggetti diversi e complementari.

Tutto questo, però, non è bastato. Ecco dunque arrivare la patch 1.2, una vera e propria espansione, denominata "Chiamata alle Armi". Modifiche e aggiunte seguono la stessa filosofia che Mythic ha applicato con l'aggiornamento precedente. A livello di contenuti, altre due carriere vanno ad aggiungersi nelle file di Ordine e Distruzione; lo Sventratore (Nano) e lo Zpakka (Orco), specializzati nel provocare notevoli danni e dotati di un carisma innegabile. L'espansione apporta anche un discreto numero di migliorie al Reame contro Reame: il nuovo sistema di Dominio, per esempio. Conquistando tutti gli obiettivi e le fortezze di una zona, è ora possibile detenerne il totale controllo, senza più essere obbligati a riempire la barra con i Punti Vittoria. Questa non è necessariamente una semplificazione, data la difficoltà e la coordinazione richieste per soggiogare un'intera area senza perdere nemmeno un obiettivo. Un'altra buona idea è l'aggiunta del "Grido di Adunata" nei Gradi 1 e 2: con un semplice clic, è ora consentito partecipare alle battaglie nelle zone calde, senza perdere tempo.

A completare l'offerta di questa patch 1.2, ci sono missioni pubbliche semplificate dedicate a giocatori solitari o a piccoli gruppi, qualche accorgimento per rendere più efficaci le abilità artigianali e la immancabile messe di correzioni e cambiamenti generali.

Non si può dire che Mythic sia rimasta con le mani in mano, ma per soddisfare i giocatori e perfezionare alcune meccaniche ancora lacunose serviranno altre patch, che speriamo non tardino ad arrivare.

GIOCHI PER IL MIO COMPUTER

## COSA RISERVA IL FUTURO

In una delle sue numerose lettere aperte, Mark Jacobs, "generale delle armate" di casa Mythic, ha fatto il punto della situazione sul presente di *Warhammer Online* e sulle prossime novità.
Le promesse sono tante e vanno dal miglioramento delle prestazioni del gioco, troppo spesso inspiegabilmente "pesante" anche su PC di tutto rispetto, a cambiamenti importanti per il Reame contro Reame e tutto ciò che lo riguarda. Le idee sembrano interessanti: un sistema di potenziamento delle fortezze conquistate dalle gilde, una rivisitazione dei raid alle Capitali introducendo più elementi RvR e riducendo l'importanza delle missioni pubbliche PvE (ovvero quelle contro nemici controllati dal computer), nuovi scenari, e molto altro. Non ci sono date precise; Giochi per il Mio Computer non mancherà di informarvi sugli sviluppi.

Torre Contorta era lo scenario legato all'evento da completare per accedere in anteprima alle due nuove classi.

L'Orco Zpakka non ha bisogno di presentazioni: basta uno sguardo per capire di cosa è capace.

### VERDETTO

Mythic ha dimostrato buona volontà nel supportare *Warhammer Online*. Aspettiamo la patch 1.3, che promette novità importanti.

Strategia in tempo reale

# 0 A.D.

*No, non si commemora l'invenzione del calendario.*

- **Autore:** Wildfire Games
- **Genere:** Strategia in tempo reale
- **Piattaforme:** PC, Linux, Mac
- **Percentuale di completamento:** 80%
- **Internet:** www.wildfiregames.com/0ad/

Non mancherà una fauna piuttosto diversificata, a popolare gli scenari.

**È facile che tra i nostri lettori ci sia chi ricorda con affetto la saga di *Age of Empires*. La notizia è che Wildfire Games, con questo *0 A.D.*, intende dichiaratamente tributare un omaggio al secondo capitolo della storica serie, quell'*Age of Kings* che numerosi appassionati considerano ancora l'episodio migliore.**

Questo promettente strategico in prima persona non è, tuttavia, un Mod del glorioso titolo Ensemble, bensì un nuovo progetto indipendente, basato su un motore grafico appositamente sviluppato allo scopo, chiamato Pyrogenesis. Di più, *0 A.D.* sarà completamente gratuito, ma lo stesso Pyrogenesis utilizzato per il suo sviluppo sarà distribuito con formula open source, vendendo quindi messo a completa disposizione di chiunque volesse sfruttarne le potenzialità. Tra le caratteristiche più interessanti di questo motore spicca una completa modularità, che permetterà alle comunità di "modder" d'intervenire sui prodotti basati sullo stesso engine con totale discrezionalità. Insieme al motore, verrà messo a disposizione Atlas Editor, un completo strumento per agevolare la creazione e modifica di mappe, unità e oggetti. Tornando a *0 A.D.*, le fazioni utilizzabili saranno sei, tutte rappresentate al vertice del loro splendore e della loro potenza militare. Più specificamente, potrete controllare gli stati ellenici, la Repubblica di Roma, le tribù celtiche, l'Impero Persiano, le tribù iberiche e l'Impero Cartaginese. Ognuna di queste civiltà vanterà unità, edifici e tecnologie peculiari, nonché bonus razziali che contribuiranno a diversificare ulteriormente l'esperienza di gioco.

Nonostante la dichiarata ispirazione ad *Age of Kings*, in casa Wildfire ci tengono a far sapere che non hanno intenzione d'imbrigliarsi nei limiti di una struttura di gioco totalmente convenzionale e che stanno anzi lavorando ad alcune interessanti innovazioni, per offrire una loro personale visione del genere. Il tutto, naturalmente, senza dimenticare di riservare un occhio di riguardo alla profondità della componente tattica e strategica.

Con l'augurio che tali buoni propositi non vengano traditi, non resta che attendere di poter toccare con mano il frutto di tanta dedizione. Da quanto abbiamo visto finora, c'è ragione di essere ottimisti sul potenziale di questo progetto. GIOCHI COMPUTER

Ogni civiltà vanterà il proprio peculiare stile architettonico.

Azione/Avventura

# LIGHTSPIRE: FORTUNE'S WEB

*Intrappolati nelle spire della sorte, l'unica speranza di salvezza è racchiusa nella forza del gruppo.*

- **Autore:** Lukewarm Media
- **Genere:** Azione/Avventura
- **Percentuale di completamento:** 60%
- **Internet:** www.lightspiregame.com

**ECCO un progetto dalla storia insolita. Nato come Mod per *Crysis, Lightspire: Fortune's Web* si è in breve evoluto in qualcosa di molto più ambizioso. Il team Lukewarm Media, infatti, incoraggiato dalla qualità dei risultati ottenuti, ha deciso di puntare alla produzione di un vero e proprio titolo commerciale, pur continuando a basare il proprio lavoro sul motore Cryengine 2.**

*Lightspire: Fortune's Web* sarà un gioco d'azione in terza persona con inedita ambientazione fantasy. Si potranno interpretare quattro personaggi, completamente distinti tra loro per storia personale e stile. Il Dragon Lancer sarà quello che comunemente definiremmo un guerriero puro, e punterà molto sul combattimento in mischia. Lo Shield Warrior è descritto come una sorta di paladino, corazzato e specializzato nell'ambito della magia di supporto e cura. Il Caster, come facilmente intuibile dagli anglofoni, sarà lo specialista in incantesimi. Un alone di mistero circonda, al momento, il quarto protagonista, il quale viene descritto come un ibrido a metà strada tra le altre alternative.
Grandi cose vengono annunciate in termini di struttura di gioco. Si passa da poteri in grado di intrecciarsi l'un l'altro e con quelli dei propri compagni (sì, è previsto il multiplayer) per creare combo dagli effetti amplificati, a un sistema di progressione descritto come un punto d'incontro tra quelli di *Diablo* e *God of War*. Ogni classe disporrà di tre specializzazioni, lungo le quali si avanzerà accumulando esperienza generica o compiendo determinate imprese.

Vengono promesse, inoltre, interazioni incredibili con lo scenario, come la possibilità di abbattere alberi per precludere un percorso al nemico, o di dargli fuoco se questi vi si sta arrampicando. Avremo puzzle basati sulla cooperazione (per esempio, esiste l'eventualità che a un giocatore tocchi controllare manualmente dei trabocchetti, mentre il compagno li supera) e combattimenti contro dei "Boss" organizzati alla stregua di veri e propri sottogiochi, che richiederanno la coordinazione dell'intera squadra di eroi.

Il mondo *Lightspire: Fortune's Web* viene poi descritto come una commistione di elementi a struttura lineare e aperta. Ad ambientazioni enormi e liberamente esplorabili si alterneranno, infatti, scenari in cui verranno portati avanti filoni della trama centrale. Rimanete sintonizzati in attesa di novità.

Per quanto la cosa possa stupire, viene garantito che si tratta di grafica in tempo reale.

Lo Shapeshifter (o Caster) sarà uno dei personaggi utilizzabili.

Come potete constatare, siamo ben oltre gli standard del progetto amatoriale.

Mod per Half-Life 2

# MORTEWOOD PLAZA

*L'alba dei morti fraggati.*

- **Autore:** Dec
- **Genere:** Sparatutto in prima persona
- **Gioco richiesto:** *Half-Life 2*
- **Percentuale di completamento:** 70%
- **Internet:** www.mortewoodplaza.exofire.net/

Pare che le arti marziali siano comprese nell'arsenale di *Mortewood Plaza*.

**PUR non essendo mai veramente scomparso dalle scene, il genere "zombi" sta godendo, negli ultimi tempi, di una seconda giovinezza.**

Film come "28 giorni dopo", "Dawn of the Dead", come anche il semiserio e sorprendente "L'Alba Dei Morti Dementi", hanno riportato questo filone sul grande schermo con discreto successo, mentre sui nostri monitor giochi come *Resident Evil*, *Dead Rising* e *Left 4 Dead* non fanno che testimoniare in continuazione l'interesse del pubblico per l'argomento.

Questo *Mortewood Plaza* è solo l'ultimo di una lunga serie di Mod che hanno provato a riprendere il tema dell'apocalisse zombi, e lo fa permettendo al giocatore di scegliere tra esperienza in singolo o multigiocatore, compresa la possibilità di un approccio in modalità cooperativa.

È bene premettere, visto il consolidarsi di due "scuole di pensiero" distinte, che in questo caso si avrà a che fare con Non Morti tradizionali, di tipo "lento", in contrapposizione con i "corridori" visti di recente in altre produzioni a tema.

Con grande del cliché, nella modalità di gioco originale, *Mortewood Plaza* vi collocherà nel mezzo di una piccola cittadina americana, asserragliati all'interno di un centro commerciale, nel tentativo di opporvi a un'inquietante invasione di morti viventi. Vostro scopo sarà quello di riuscire ad aprirvi una via di fuga attraverso il completamento di missioni e obiettivi che faranno evolvere la trama, permettendovi, tra l'altro, di dipanare il mistero che si nasconde dietro il fenomeno dei morti che camminano.

Nel tentativo di raggiungere tale traguardo, avrete accesso a un arsenale incredibilmente vasto. Si parla, più precisamente, di una sessantina di gingilli a disposizione, che oscillano dalle più tradizionali armi da fuoco (pistole, fucili, mitragliette) ai più improbabili utensili, usati all'occorrenza come impropri strumenti d'offesa (bottiglie vuote, padelle, tastiere per computer, spara-graffette, articoli sportivi). Saranno disponibili, inoltre, cinque diversi veicoli, più o meno improvvisati, e avrete modo di interagire con altri sopravvissuti, vostri occasionali alleati nella ricerca di una via di fuga.

Non appena il Mod verrà reso disponibile, potrete sfogare tutta la vostra brutale sete di violenza su otto diversi tipi di zombi, nel corso delle sei distinte modalità di gioco annunciate. Attualmente, però, non ne sono noti maggiori particolari.

Anche a voi questo tizio sembra vagamente familiare?

Mondi reali

# LA GRANDE AVVENTURA

*Da videogioco a realtà, il passo non è così lungo.*

Due concorrenti sono riuscite a trovare un indizio nascosto tra le pietre: sarà l'elemento decisivo per superare il livello?

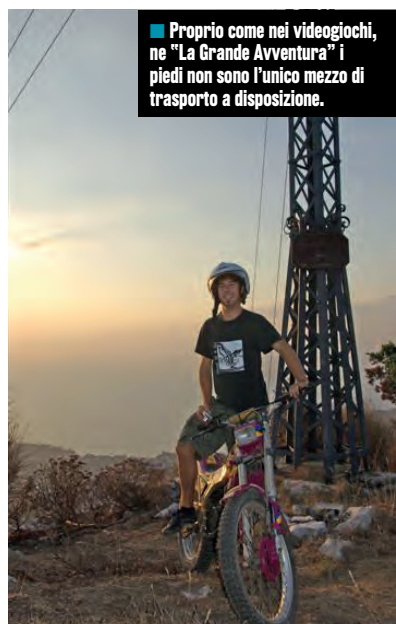
Proprio come nei videogiochi, ne "La Grande Avventura" i piedi non sono l'unico mezzo di trasporto a disposizione.

**I videogiochi sono, sempre più spesso, specchio della nostra epoca e, talvolta, ne dipingono a fosche tinte drammi e paure.**

"Ma cosa succederebbe se s'innescasse, invece, il processo inverso?" si è chiesto qualcuno. "Cosa accadrebbe se, per una volta, fosse un videogioco a trasformarsi in realtà e non viceversa?". È questa la domanda che si è posto Giovanni Pollio, eclettico avvocato napoletano e ideatore di una singolare manifestazione chiamata "La Grande Avventura".

"La Grande Avventura" è proprio questo: la trasposizione, dallo schermo del PC (o della TV) alla realtà, di una classica avventura "punta e clicca", articolata in capitoli sequenziali. Immaginate di prendere un'avventura sullo stile di *Broken Sword*, insomma, di riprodurne accuratamente, dal vivo, le ambientazioni e gli oggetti utilizzabili dagli utenti; di "marchiare" quest'ultimi con delle speciali icone poste in bella vista (una mano se l'oggetto può essere raccolto, un occhio se può essere solo guardato o fotografato, un ingranaggio se può essere utilizzato combinandolo o impiegandolo insieme a un altro oggetto). Ora, popolate la vostra area di gioco con attori, in carne e ossa, a interpretare il ruolo di cattivi o personaggi non giocanti, e avrete un'idea abbastanza precisa di questa inedita forma di divertimento.

La principale differenza, forse, è data dalla modalità di partecipazione al gioco: mentre un'avventura grafica è, di solito, un'esperienza ludica tipicamente giocata in solitario, alla "Grande Avventura" si può partecipare solo se si fa parte di una squadra di almeno 15 elementi ("Ma alcune squadre possono arrivare anche a 70-80 giocatori" ci racconta Pollio) rendendola, per forza di cose, un'esperienza rigorosamente multiplayer.

"Ogni edizione de La Grande Avventura", spiega il nostro amico Giovanni Pollio, "dura esattamente 36 ore ininterrotte e continua tutta la notte, perciò è indispensabile disporre di un cambio per sostituire temporaneamente i giocatori che vanno a riposarsi". Alcuni partecipanti, inoltre, possono "morire" a causa di una trappola o dopo aver incontrato qualche cattivo di turno e restano indisponibili sino al passaggio al quadro successivo. Un numero troppo esiguo di giocatori renderebbe perciò fisicamente impossibile il completamento dell'avventura, visto che, a differenza del PC, non esistono "salvataggi".

Se volete saperne di più, date un'occhiata al sito **www.lagrandeavventura.net**. La prossima edizione è prevista per il 29 agosto. GMC ci sarà, e voi?

**Paolo Cupola**

GIOCHI COMPUTER

## L'ENIGMA DELLA TELA PERDUTA

Vicap (al secolo Johnny Pollio) e Zezzè (al secolo Gennaro Esposito), due appassionati di storie impossibili, s'imbattono casualmente in un documentario sulla Gioconda trasmesso, un anonimo venerdì mattina, su Rai Educational 2. Nel servizio, apprendono dell'esistenza della figlia di Vincenzo Peruggia (il ladro che, nell'agosto del 1911, trafugò il celebre dipinto dal museo del Louvre a Parigi), Celestina. La donna ancora vivente, benché ottantacinquenne, vive a Dumenza, in provincia di Varese. Iniziano le ricerche...
È tutto ciò che si sa, al momento, dell'edizione 2009 de "La Grande Avventura – L'Enigma della Tela Perduta" che, per la cronaca, avrà inizio il prossimo 29 agosto. Se volete iscrivervi affrettatevi: il termine ultimo è improrogabilmente fissato al 30 aprile.

## Le precedenti edizioni

**"La Grande Avventura" giunge quest'anno alla sua terza edizione. La prima "puntata" del gioco (dal titolo suggestivo di "Alla Ricerca degli Scritti del Saraceno") si è svolta il 31 agosto 2007, nei comuni della costiera sorrentino-amalfitana. Il tema d'esordio è stato quello più classicamente legato alle avventure punta e clicca di tipo tradizionale, da *Broken Sword* a *Indiana Jones e L'Ultima Crociata*: la scoperta archeologica dei resti di un soldato saraceno del X secolo e di una misteriosa pergamena celata sotto l'armatura ha offerto lo spunto per un'affannosa ricerca di antichi manufatti tra basiliche, castelli e altre vestigia medievali. I ricordi di un passato assai più recente, ma non meno drammatico, sono stati invece alla base di "Operazione Baumaister", il secondo capitolo de "La Grande Avventura" svoltosi lo scorso 26 luglio. I tristi cimeli dell'occupazione nazista della penisola sorrentina, rinvenuti nella cantina di un'antica villa barocca, hanno dato il via a un'avvincente "caccia al tesoro", che ha trascinato (idealmente) i concorrenti in diverse zone europee e persino nella lontana Argentina, in uno sperduto villaggio ai piedi delle Ande.**

**GENERE:** SPARATUTTO MULTIPLAYER

Rigiocato per voi

# QUAKE LIVE

Le cose migliori della vita sono gratis.

## COME SI INSTALLA

*Quake Live* prende forma in un plug-in per browser, scaricabile dopo aver creato un account all'indirizzo **www.quakelive.com**, fornendo un indirizzo mail valido e una password. Dopo aver ricevuto una mail di conferma, contenente un codice da utilizzare nel primo login, all'utente viene proposto automaticamente il download e l'installazione del plug-in, che inizierà a funzionare dopo un riavvio di Internet Explorer o Firefox. Una volta raggiunto nuovamente il sito, il giocatore viene invitato a effettuare una partita di test contro un bot controllato dalla CPU, che si prodiga anche a spiegare (in inglese) le regole dello scontro. In questa circostanza è possibile personalizzare la configurazione dei tasti e scegliere se eseguire il gioco in una finestra del browser o a schermo pieno. Dopo il test, vengono proposti i server online più adatti al proprio livello di abilità. Il plug-in è attualmente compatibile solo con le versioni Windows di Firefox, Internet Explorer 7 e IE 8, ma id intende, in futuro, supportare Linux e Mac OS X. Le specifiche minime di *Quake Live* vedono un Radeon 9500 o una GeForce 4 MX, abbinate a 512 MB di RAM e CPU a 800 MHz. Il gioco, in realtà, gira molto bene su tutti i Pentium M, Athlon e Pentium4 usciti dopo il 2002, anche in presenza delle GPU integrate nei notebook come il GMA 950 di Intel. Le uniche CPU non adeguate sembrano essere gli Atom, incapaci di produrre un framerate soddisfacente anche al più basso livello di dettaglio.

- **Casa:** id Software
- **Sviluppatore:** id Software
- **Provato su:** GMC Gen 00, **9**
- **Multiplayer:** Internet
- **Requisiti:** CPU 800 MHz, 512 MB RAM, Scheda 3D 64 MB DX 8, Banda Larga
- **Internet:** www.quakelive.com

**IL 2 dicembre 1999 e nei mesi successivi alla pubblicazione di *Quake 3 Arena*, la redazione di GMC (simile a quella attuale, ma più giovane, forte e incline a genuino entusiasmo) spese molte ore lavorative e molti watt aziendali in lunghi e protratti deathmatch.**

I partecipanti, testimoni della nascita di una comunità online tanto motivata da generare i primi tornei e raduni internazionali, cavalcarono l'onda dell'entusiasmo, arrivando ad auspicare la distribuzione gratuita del gioco in abbinamento a qualsiasi sistema operativo.

### IL SOGNO

*Quake Live* è l'inevitabile declinazione Internet-centrica di quel desiderio, ovvero *Quake 3* tramutato in un plug-in per browser scaricabile e installabile senza spesa alcuna. Consapevoli che da qui in poi le nostre parole si rivolgeranno esclusivamente ai lettori più giovani (e che in molti avranno già abbandonato la rivista in favore del sito **www.quakelive.com**), ci sentiamo in dovere di descrivere il gioco nella sua interezza.

Immaginate una serie di arene color mattone, illuminate da ombre in gran parte statiche, frequentate da personaggi resi spigolosi dalla penuria di poligoni. Privo di veicoli, missili teleguidati o armi secondarie, *Quake Live* è il prototipo dell'FPS classico: si sceglie uno dei personaggi disponibili, solo esteticamente diversi tra loro, si seleziona una delle 6 modalità di gioco (DeathMatch, Team DeathMatch, Duel, Capture the Flag, Instagib e Clan Arena) e ci si getta nell'azione raccogliendo armi, munizioni e corazze, nel tentativo di catturare la bandiera avversaria, o di superare la squadra nemica nel conteggio dei frag.

In *Quake Live* non trovano posto nemmeno punti esperienza, classi differenti o obiettivi complessi. Tutto verte su quella che gli appassionati del genere chiamano "skill", ovvero la capacità di schivare i proiettili nemici distribuendo, nel contempo, morte sotto forma di piombo, plasma o razzi. Sfugge alla regola la modalità CTF, in cui id Software ha integrato i power up dell'espansione *Team Arena* pubblicata nel 2001. Capaci di elevare la velocità di movimento e di fuoco del giocatore o, in alternativa, la sua resistenza e le sue munizioni, questi power up si adattano più o meno bene al portatore della bandiera, ai suoi spalleggiatori e ai difensori della base, di conseguenza richiedono un minimo di organizzazione da parte della squadra. Negli angoli meno accessibili di alcune mappe, inoltre, si trovano degli accessori capaci di ripristinare temporaneamente tutta la salute del giocatore, o di proteggerlo per alcuni istanti all'interno di una bolla energetica. Salvo rare occasioni, però, l'utilità di questi oggetti rimane limitata.

La qualità dei livelli è buona, ma si nota qualche importante assenza.

### LO SPORT

Una piccola comunità rimasta attiva e fedele per un decennio ha reso *Quake 3*, e di conseguenza *Quake Live*, più simile a uno sport che a un gioco. Sperare di sconfiggere un veterano in duello facendo uso di mezzucci quali un rigeneratore di salute o un potente BFG significa soltanto, per un adepto alle prime armi, prolungare inutilmente la propria agonia.

La precisione chirurgica con cui i maestri della Railgun sezionano gli avversari, punendone ferocemente le incertezze, rende subito evidente come qualsiasi tattica sia destinata a soccombere davanti al puro semplice allenamento. Ed è proprio nella dolce curva di apprendimento che *Quake Live* ha uno dei propri punti di forza: il giocatore, prima di gettarsi nella mischia, deve effettuare un match di test con Crash, un bot controllato dalla CPU. La sua precisione di fuoco viene conseguentemente esaminata dal motore di gioco, che si occupa poi di proporre partite online frequentate da avversari di pari livello. Dopo

## Clan Arena

**La modalità Clan Arena si differenzia dalle altre per avere il "friendly fire" (la possibilità di danneggiare i compagni di squadra con un proiettile male indirizzato) disattivato. A ogni turno, tutti i partecipanti sono muniti di una consistente dose di energia e dell'intero arsenale (a eccezione del BFG). Il turno si completa con l'eliminazione di una delle due squadre, o con un pareggio prodotto dall'arrivo del tempo limite. La possibilità di compiere ampi balzi con l'aiuto di missili, granate e plasma, senza perdere punti energia, trasforma questa modalità in un'attività prevalentemente acrobatica, che vede i partecipanti percorrere grandi tratti della mappa sulla spinta delle esplosioni. Uno sport nello sport, capace di regalare fasi d'azione inebriante.**

## Le regole d'oro

### DANZATE
**Non si può vincere un duello facendo tappezzeria. Buttatevi in pista e ballate, sempre. Un passo a destra, due a sinistra, di nuovo a destra, un saltello. Finché vi muoverete non sarete mai un bersaglio facile, imparate a farlo anche quando non sembra esserci nessuno nelle vicinanze, come se il terreno scottasse sotto i vostri piedi.**

### CAMBIATE
**Siete a corto di energia e sapete che il corridoio davanti a voi porta a una dose di salute? Percorretelo e morirete: l'avversario vi seguirà per il tempo necessario, o vi aspetterà comodamente al varco. Cambiate sempre il vostro percorso, imparando a raggiungere lo stesso luogo con vie e tempi diversi, in modo da non tramutarvi in preda.**

### VESTITE
**Tra un giocatore corrazzato e un infallibile cecchino vestito di sola superbia, a vincere sarà sempre il primo. Non lasciate al vostro avversario le armature, soprattutto quelle rosse, e imparate a tenere il tempo del loro respawn. All'inizio sembrerà difficile, in seguito vi ritroverete a raccoglierle senza aver sviluppato a riguardo un pensiero cosciente.**

### SALTATE
**La velocità di movimento, in *Quake Live*, non è del tutto costante. Effettuando delle serie di salti continui, o utilizzando lo strafe durante i balzi più lunghi, acquisterete abbrivio, raggiungendo zone della mappa accessibili ai dilettanti solo attraverso vie molto più lunghe.**

Due colpi consecutivi di Railgun andati a segno, Impressive!

alcuni match di aggiustamento, questa funzionalità si riflette in partite equilibrate dal primo all'ultimo frag, mai frustranti per i dilettanti o troppo semplici per i dominatori delle mappe. Il database online viene costantemente aggiornato dopo ogni match, in modo da rispecchiare le evoluzioni del giocatore, che avrà il piacere di incontrare automaticamente nuovi avversari e di stringere amicizia con chi procede alla sua stessa velocità di miglioramento.

### LA CONFEZIONE
A fare da contorno a una giocabilità straordinariamente rodata è un'interfaccia online allineata al terzo millennio: una volta nel sito, al giocatore è offerta una lista dei server attivi, configurabile in modo da mostrare solo le modalità di gioco preferite o i match frequentati dagli amici. Questi ultimi sono raggiungibili con un rapido clic del mouse.

La possibilità di chattare dalla finestra del browser, nonché di essere informati con un'icona di pop-up quando un conoscente entra nelle arene (anche a browser ridotto) rendono particolarmente semplice creare tornei e clan. A corredo del tutto c'è l'immancabile lista degli achievement, le onorificenze assegnate a chi sa distinguersi nelle arene difendendo più volte la bandiera, effettuando uno spettacolare grenade-jump o funestando la parabola di volo di un avversario con una infallibile salva di Lightning.

In tanta bellezza riesce a trovare posto anche un'imperfezione, riguardante i livelli disponibili: si notano, infatti, alcune assenze importanti, quali le ZTN e TomTourney, veri gioielli dei duel. Allo stesso modo, mancano Castle DeathStalker e Tranquility, esponenti di punta del Mod *RA3*, ben adattabili alla modalità Clan Arena. Al loro posto, id Software ha inserito alcune mappe del gioco originale, che mostrano seri limiti quanto a varietà dell'azione, tanto da venire spesso saltate tramite votazione. Probabilmente, alla base di questa scelta c'è l'impossibilità di ottenere, da parte degli autori indipendenti, i permessi di pubblicazione all'interno di un gioco che, una volta uscito dalla fase beta, sarà discretamente farcito di pubblicità in alcune pareti dei livelli.

## L'arma giusta

**Una breve descrizione delle armi principali, cui vanno ad aggiungersi NailGun, ChainGun e Proximity Mine, utilizzabili solo nel Capture The Flag (cattura la bandiera).**

### GAUNTLET
Un lama rotante sottovalutata. L'ultimo baluardo difensivo agli occhi di un dilettante a secco di munizioni è una temibile punitrice per i veterani. Da utilizzare in abbinamento a un repentino cambio di direzione, volto a cogliere di sorpresa l'avversario.

### MACHINEGUN
L'arma base non morde nelle fasi iniziali della partita, risultando meno efficiente del Plasma Gun e della Shaft. Rimane, però, il mezzo più pratico per erodere le ultime energie di un nemico agonizzante, ridotto al mordi e fuggi. Puntate il mirino sull'obiettivo e non schiodatelo mai.

### SHOTGUN
Devastante a corto raggio, questa classica doppietta ha una frequenza di fuoco apparentemente ridotta. In realtà, in 4 secondi può avere la meglio sul nemico più corrazzato e in salute, e rappresenta un'amara accoglienza per gli avversari convinti di eliminarvi a colpi ravvicinati di Rocket.

### GRENADE LAUNCHER
Una spara-confetti utile a creare delle barricate nelle strettoie o a erodere, neanche tanto lentamente, le energie di un inseguitore. Se è l'unica arma rimasta nel vostro inventario, puntatela in faccia al nemico da distanza ravvicinata. Non capirà nemmeno cosa l'abbia colpito.

### ROCKET LAUNCHER
L'arma più amata dai neofiti, non va puntata contro gli avversari. I suoi bersagli devono essere pavimenti, infissi e decorazioni posti in prossimità del nemico, che subirà parte del danno. Poi, una volta raggiunto il sufficiente livello di controllo, si potrà azzardare qualche colpo diretto agli avversari in volo.

### PLASMAGUN
Utili come difesa tattica, le sue sventagliate accecano e intimoriscono anche il più preciso dei railgunner, limitandone la precisione e impegnandolo quel tanto che basta a far sì che un compagno di squadra lo aggredisca alle spalle. È anche la migliore contromossa al Gauntlet.

### LIGHTNING GUN
Nota anche come Shaft, questa distributrice di scariche elettriche è l'arma più letale a medio raggio, quando è semplice seguire i movimenti del nemico con un lento gesto del mouse. Una volta puntata sul bersaglio, porta a termine il lavoro prima ancora che l'avversario riesca a imbastire una contromisura.

### RAILGUN
Un istantaneo proiettile portatore di morte. La si imbraccia inizialmente con reverenza e qualche difficoltà, poi la si elegge a scettro del dominio. Dominio su chi osa sfidarvi da lunga distanza o azzarda prevedibili salti, trasformandosi sistematicamente in un cadavere.

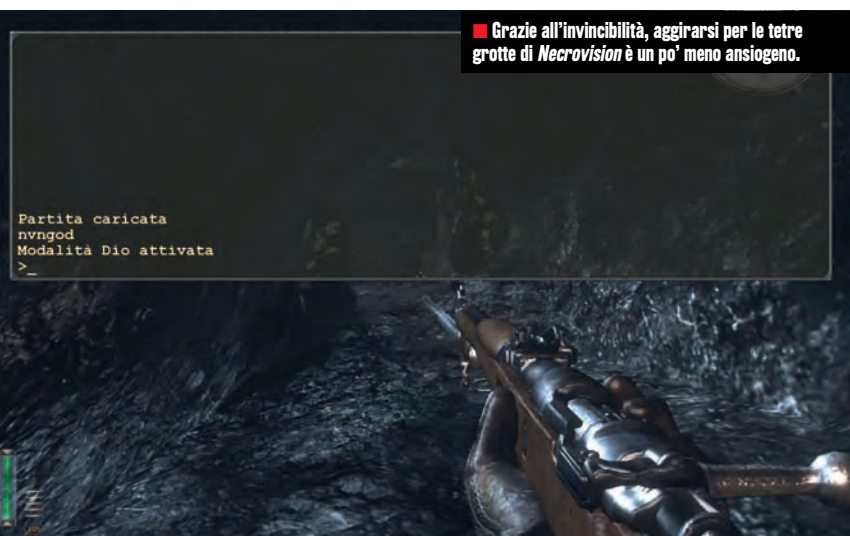
### BFG
Cronicamente afflitta da una penuria di munizioni, l'arma più potente del gioco spara rapide palle di plasma, che producono lo stesso danno dei razzi. Devastante anche in mano a un dilettate, è efficace solo negli scontri ravvicinati. Non appena vi vedranno imbracciarla, si allontaneranno da voi, per poi eliminarvi a colpi di Rail.

Se *Quake Live* infrangesse anche questo ultimo ostacolo, ci ritroveremmo con un titolo ancor più longevo e appassionante, forse capace di generare un'onda di entusiasmo che speriamo di poter cavalcare una seconda volta, come se il 2 dicembre 1999 fosse ieri.

GIOCHI COMPUTER

### VERDETTO

**È *Quake 3 Arena* gratuito, eseguibile su quasi tutti i PC e aggiornato con una nuova interfaccia online. Anche impegnandosi, non si potrebbe chiedere di più.**

In qualche caso, "giocare sporco" contro il computer non è un disonore, l'importante è evitare di compromettere il divertimento. Per chi proprio non ce la fa più, ecco i trucchi collaudati e le soluzioni firmate dalla redazione di GMC!

Grazie all'invincibilità, aggirarsi per le tetre grotte di *Necrovision* è un po' meno ansiogeno.

Che siano soldati o zombi, è sempre bene fare il pieno di munizioni tramite i nostri codici.

## NECROVISION

**Modalità Trucchi**

Vi basterà premere il tasto **** per attivare la console di comando e inserire i seguenti codici.

| CODICE | EFFETTO |
|---|---|
| **nvnalllevels** | Sblocca tutti i livelli nella camera delle sfide |
| **nvnunlock** | Sblocca tutti gli attacchi speciali |
| **nvnweapons** | Aggiunge al vostro inventario tutte le armi disponibili nel gioco |
| **nvngyjmode** | Attiva/disattiva la modalità grafica fiabesca |
| **nvnammo** | Ricarica completamente il contatore delle munizioni |
| **nvnmakemyday** | Ricarica completamente il contatore delle munizioni e ripristina interamente la salute |
| **nvnhealme** | Ripristina completamente la salute |
| **nvngod** | Attiva/disattiva l'invincibilità per il protagonista |
| **nvnssao** | Mostra le mappe di luminosità del gioco |
| **nvnmana** | Ripristina completamente il livello dell'energia magica |
| **nvnchain** | Attiva/disattiva la possibilità di avere sempre il livello della furia al massimo |
| **nvnsh** | Sblocca la mano dell'Ombra |
| **nvnfunny** | Toon Mode On/Toon Mode Off |

## WORLD IN CONFLICT: COMPLETE EDITION

**Modalità Trucchi**

Andate sul desktop, cliccate con il tasto destro sul collegamento creato dal programma d'installazione (nel caso non fosse presente, potrete farlo apparire seguendo le istruzioni riportate nei trucchi di *Galactic Civilizations II*) e aggiungere la stringa **-console** al testo già presente alla voce **Proprietà**. Fate partire il gioco con il collegamento appena modificato e, in qualunque momento della partita, premente il tasto **** per attivare la console di comando in cui inserire i seguenti codici:

| CODICE | EFFETTO |
|---|---|
| **CameraFreedom** | Permette di muovere liberamente la telecamera digitale |
| **cmdlist** | Mostra sullo schermo la lista completa dei comandi inseribili nella console di comando |
| **UnlockAllMaps** | Sblocca tutte le mappe nella modalità Campagna |
| **WinGame** | Permette di vincere la missione che si sta giocando nel momento di inserimento del codice |

## GALACTIC CIVILIZATIONS II: DARK AVATAR/DREAD LORDS

**Modalità Trucchi**

La galassia non è un luogo pacifico e se conquistare ogni anfratto tra le stelle dovesse essere troppo difficile, continuate con la lettura. Per prima cosa, andate sul desktop e cliccate con il tasto destro su uno spazio libero. Dal menu di scelta, selezionate **Nuovo** e successivamente **Crea Collegamento**. Apparirà la schermata che vi chiederà il percorso cui dovrà riportare il collegamento. Nel caso abbiate lasciato inalterate le impostazioni d'installazione, cliccate su sfoglia e raggiungete il file **Galciv2.exe**, che si trova nella cartella **C:**

**Programmi\Stardock\TotalGaming\GalCiv**, altrimenti cercate lo stesso file nella vostra cartella d'installazione. Selezionate il collegamento appena creato e modificatene le proprietà, aggiungendo nella sezione destinazione la parola **cheat** dopo la chiusura degli apici. Il risultato finale dovrebbe essere la seguente stringa: "**C:\Programmi\Stardock\TotalGaming\GalCiv\Galciv2.exe" cheat**. Avviate il gioco tramite quel collegamento e, in un qualsiasi momento della partita, premete contemporaneamente le seguenti combinazioni di tasti per attivare il trucco associato:

| CODICE | EFFETTO |
|---|---|
| **Ctrl**, **P** | Aumenta di uno la classe del pianeta selezionato |
| **Ctrl**, **M** | Aggiunge 10.000 BC al vostro credito |
| **Ctrl**, **B** | Aggiunge una nave da battaglia alla vostra flotta |
| **Ctrl**, **C** | Clona la nave selezionata |
| **Ctrl**, **H** | Ripristina al massimo gli scudi della nave selezionata |
| **Ctrl**, **R** | Completa la ricerca della tecnologia studiata in quel momento |
| **Shift, Ctrl, R** | Completa la ricerca di tutte le tecnologie |
| **Ctrl**, **N** | Riavvia la missione con una nuova mappa e nuovi obiettivi |
| **Ctrl**, **S** | Salva il gioco |
| **Ctrl**, **F** | Mostra il numero di frame renderizzati per secondo |
| **Ctrl**, **T** | Teletrasporta la nave selezionata alla base |
| **Ctrl**, **A** | Aumenta di livello la nave selezionata |

Riempire lo schermo di navi potenti è un buon modo per ottenere rispetto nella galassia.

# FlatOut 2

**Modalità trucchi**

*FlatOut* 2, allegato allo scorso numero di GMC Budget, è un gioco di guida in cui bisogna essere spericolati e veloci. Eccovi, quindi, una miscela speciale a base di trucchi di GMC. Selezionate l'opzione **Extra** dal menu principale e, successivamente, entrate nella schermata chiamata **Inserisci il codice**. Qui potrete immettere le seguenti password e sbloccare subito molti dei segreti del gioco. Attenzione, però, i codici tengono conto della differenza tra maiuscole e minuscole. Una volta che avrete scritto la parola, premete **Invio**, se il trucco è stato accettato sentirete un rombo a confermare il corretto inserimento della password:

| CODICE | EFFETTO |
|---|---|
| **GIEVEPIX** | Sblocca tutte le auto dal garage nella modalità Carriera e permette di scegliere qualsiasi vettura nella modalità Gara Libera. Inoltre, porta il vostro conto in banca a un milione di dollari |
| **GIVEALL** | Sblocca tutti i circuiti del gioco |
| **RUTTO** | Permette di utilizzare l'automobile Pimpster nella modalità Gara Libera |
| WOTKINS | Permette di utilizzare l'automobile Flatmobile nella modalità Gara Libera |
| GIEVCARPLZ | Permette di utilizzare lo scuola bus nella moda**lità Gara Libera** |
| **KALJAKOPPA** | Permette di utilizzare l'automobile Racket nella modalità Gara Libera |

Soluzione completa

# ANKH – LA BATTAGLIA DEGLI DEI

*Dopo mille peripezie, Assil e Thara giungono finalmente al terzo e ultimo capitolo della saga che li ha visti protagonisti, insieme alla Ankh, a un certo numero di divinità e a molti dei personaggi incontrati nei precedenti episodi. Riusciranno a salvare l'Egitto da un destino crudele?*

**QUALCHE UTILE CONSIGLIO**

Come per tutte le avventure, anche in *Ankh – La Battaglia degli dei* gran parte del gusto risiede nei tentativi e nell'esplorazione delle possibilità offerte dalle varie situazioni. Le azioni che troviamo descritte in queste pagine sono quelle essenziali per superare tutti i capitoli e giungere alla fine della vicenda. Seguendo troppo spesso i suggerimenti di questa soluzione, però, rischierete di perdere molto del divertimento garantito dal gioco. Ci sono diverse situazioni laterali e assolutamente secondarie che meritano di essere provate perché davvero divertenti, così come molti dialoghi nel corso dei sette capitoli dell'avventura.

3

4

5

## CAPITOLO 1

**IL RISVEGLIO DEL DORMIENTE**

Terminata l'introduzione, dobbiamo aiutare Thara a scendere e lasciare la casa. Raccogliamo la biancheria sporca, le manette, l'obelisco, il guanto da tifo (accanto al letto), infine recuperiamo anche il materasso ed entrambe le doghe. Posizioniamo al centro della stanza il materasso e la biancheria **(1)**. Parliamo con Thara: la ragazza salterà e l'Ankh ci spiegherà i primi dettagli circa l'imminente Battaglia degli dei. Usando l'icona in basso a destra, potremo impersonare Assil o Thara a nostro piacimento, ed è bene ricordare che è consentito "passare" gli oggetti tra i due personaggi in ogni momento.
Raccogliamo il calzino da terra e la carta moschicida sulla sinistra della stanza. Accanto alla carta, noteremo un punto dove manca una manovella. Uniamo le manette prima a una doga, quindi all'altra, per ottenere una scala rudimentale: usiamola con i resti della scala in fiamme e scendiamo al piano inferiore **(2)**. Usiamo il rubinetto (la barba della statua sulla sinistra) per aprire l'acqua. Uniamo l'obelisco con la carta moschicida e infiliamolo nello scarico, quindi tappiamo il tracimatore con il calzino.
Nei panni di Thara, nuotiamo fino alla finestra e recuperiamo l'asse da stiro, che dovremo passare ad Assil. Apriamo l'armadietto sulla destra, afferriamo anticalcare, olio profumato e la finta pinna di squalo: usiamola con l'asse da stiro per ottenere una tavola da surf, così da superare l'ostacolo dell'acqua. Usciamo dalla finestra ed eliminiamo la statua posizionando anticalcare e olio profumato ai suoi piedi.

2 – Cerchiamo il punto giusto per montare la scala.

Proseguiamo ed esaminiamo il rampicante: eliminiamolo usando il guanto e scendiamo fino alla tapparella. Nei panni di Thara raggiungiamo Assil e, in due, solleviamola, entrando in cucina: la troveremo invasa dal fumo. Con Assil, raccogliamo la sedia, il tacchino dal forno dopo averlo aperto, infine la manovella accanto alla finestra. Torniamo fino alla camera da letto, montiamo la manovella dove ne mancava una (vicino al balconcino sulla sinistra) e usiamola **(3)**. Sistemiamo la sedia sul tavolino blu e saliamoci per arrivare al tetto. Sulla sinistra (in basso oltre il cornicione) diamo un'occhiata al nido. Nei panni di Thara, prendiamo un po' di farina e gettiamola nella canna fumaria: Assil recupererà il nido.
Sul tetto, facciamo raccogliere ad Assil la fune per i panni e usiamola con il tacchino. Scendiamo passando dal buco nel tetto, riempiamo il tacchino con l'acqua al piano inferiore e torniamo da Thara in cucina. Avviciniamoci alla giara per svegliare il serpente, recuperiamo il melone dalla credenza e il mestolo alla sua destra. Usando Thara, posizioniamo il melone sopra il serpente. Scendiamo per le scale, così da raccogliere dal muro l'assicurazione contro gli incendi: mettiamola sotto il pentolone, accendiamo il mestolo sul fuoco e, usandolo, accendiamo la legna sotto il pentolone.
Spegniamo il fuoco sotto il pentolone con il tacchino pieno d'acqua e agiamo due volte sul pentolone per uscire dal palazzo in fiamme.

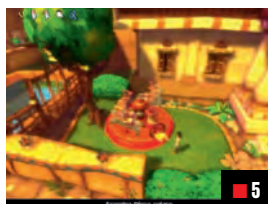
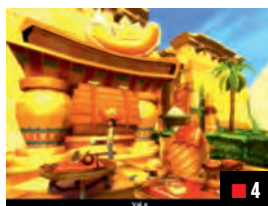
## CAPITOLO 2

**SI VA A LUXOR**

Terminata la spiegazione, chiacchieriamo con il vecchio, con entrambi i pompieri e ancora con l'anziano: chiediamogli di parlare con i pompieri, adesso ci occorre una sfera di cristallo. Diamo il nido al pompiere piccolo, usiamo le talpe che ci donerà per smuovere il cartello, raccogliamolo e usiamolo con la statua di falco. Spostiamo la pompa verso destra, azioniamola e prendiamo la sfera di cristallo: diamola al veggente, quindi parliamo con Volcano e convinciamolo ad aiutarci con il suo fuoco. Saliamo sul cammello dei pompieri per terminare il capitolo.

## CAPITOLO 3

**VIVA LUXOR**

Scambiamo due chiacchiere con il divertente commissario sulla sinistra, poi spostiamoci al ristorante e alziamo

Usa Gettone con Distributore di leccornie per cammelli

6 – Il distributore è in una zona poco evidente.

la serranda **(4)**. Parliamo un paio di volte con il gastronomo: ci darà una formina tagliapasta. Proseguendo verso il tempio, la ballerina ci racconterà del suo gatto. Proviamo a entrare nel tempio: non ce lo permetteranno. Torniamo quindi al cammello, apriamo la sua bisaccia per recuperare una pergamena (leggiamola!) e un cestino: apriamolo per ottenere una banana e una ciliegia. Mangiando la ciliegia ci rimarrà il nocciolo. Finalmente, spostiamoci nel quartiere sulla destra: scopriremo un allevamento di coccodrilli, il gatto della ballerina su un albero in un giardino chiuso e una cassetta postale che non potremo aprire. Entriamo nella porta in fondo e parliamo con il mercante. Raccattiamo il numero 1 della rivista, leggiamolo ed esaminiamolo per ottenere la prima parte di un fischietto. Usciamo, apriamo adesso la cassetta postale, leggiamo ed esaminiamo anche il numero 2 della rivista. Ora uniamo le due metà del fischietto con il nocciolo di ciliegia e usiamolo stando vicini al cammello: otterremo un distintivo da pompiere. Usiamo la formina tagliapasta con il numero del Cairo Times, quindi poniamo il ritratto che otterremo sul distintivo da pompiere: abbiamo falsificato il distintivo! Mostriamolo alla ballerina e raggiungiamo il suo cortile con la chiave che ci darà. Afferriamo la pallina sulle scale, osserviamo l'incavo dell'albero e il semiasse della carrozza, sulla giostra. Torniamo alla fontana: con la pallina facciamo cadere il disco solare che sta al centro, raccogliamolo e montiamolo sul semiasse della giostra **(5)**. Saliamo su quest'ultima e... faremo cadere l'albero. Raggiungiamo il gatto sulla sinistra, prendiamo il retino e con questo salviamo il felino.
Nell'ordine: restituiamo il gatto alla danzatrice, usiamo il gettone con la macchina distributrice (nella piazza centrale, sulla destra) per ottenere una gomma da masticare **(6)**; diamola al coccodrillo nella vasca (vicino alla giostra) per catturarlo. Mostriamolo al gastronomo per ottenere i nasi di lontra e consegniamo questi ultimi al mercante per finire il capitolo.

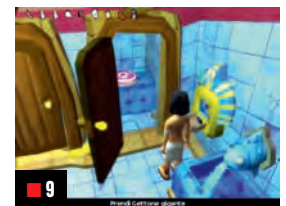
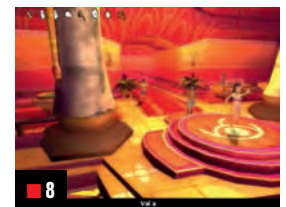
## CAPITOLO 4
### IL CASINÒ

Parliamo con il commissario: dichiariamo di aver visto una persona sospetta, con un berretto bianco, dei baffi ben curati e il naso rosso. In questo modo, potremo passare al quartiere povero, dopo aver frugato nella cassetta del pronto soccorso accanto al carro ribaltato. Raggiungiamo la ladra, saliamo per la scala, manomettiamo la corda di sicurezza che la tiene ferma **(7)** e usiamo la corda penzolante per saltare sul baldacchino. Parliamo con la ladra ed esaminiamo il bottino che ci ha consegnato. Scopriremo un topolino e un soffietto.
Spostiamoci nel negozio a sinistra e chiacchieriamo con il negoziante: senza soldi non ci darà vestiti. Usciamo e attraversiamo la strada per trovarci nel cortile di Badawi, una vecchia conoscenza. Parliamo con la Ankh e con Thara, quindi torniamo da Badawi. Agguantiamo il pallone sgonfio (dal tavolo), rattoppiamolo con i cerotti e gonfiamolo con il soffietto. Barattiamo il pallone al banco dei pegni con dei nuovi vestiti e raggiungiamo il casinò. Parliamo con la sacerdotessa, quindi proviamo a entrare nel bagno delle donne. Carichiamo il topolino meccanico con la chiave e liberiamolo nella toilette delle signore, poi saliamo per le scale e, ammirando la danzatrice all'opera **(8)**, usiamo il blocchetto sulla ballerina per fare un disegno della sua pietra preziosa.
Torniamo giù, recuperiamo il topolino dal bidone accanto alla toilette delle donne, entriamo adesso in quella degli uomini e, dal bagno aperto, recuperiamo il gettone gigante **(9)**. Parliamo con la persona chiusa nell'altro bagno, torniamo alla fontana e intratteniamoci con il comico per ottenere un libro: leggiamolo per scoprirne il finale. Raccontiamo il finale del libro all'uomo nel gabinetto e recuperiamo la carta igienica. Dirigiamoci alla fontana: ripariamo il carretto ribaltato con il gettone gigante. Consegniamo il disegno della pietra preziosa alla ladra per ottenere l'originale: usiamolo per decorare il sarcofago sul carretto. Assembliamo la carta igienica con le fasciature e consegniamo il tutto a Badawi: dopo una scenetta, Assil si ritroverà nella sala delle offerte. Agguantiamo la pergamena, il dizionario e proviamo a usare il terminale. Usiamo il dizionario con la pergamena per tradurla: esaminiamola di nuovo e usiamo il terminale una seconda volta. Raccogliamo la tavola di pietra, esaminiamola nell'inventario e usiamo nuovamente il terminale.

## CAPITOLO 5
### LE QUALIFICAZIONI

Camminiamo verso destra e parliamo con George, la mummia **(10)**. Entriamo nel settore egiziano e, dopo la scenetta, parliamo con l'arbitro (il pappagallo in basso). Giunti nella stanza dalle prospettive impossibili **(11)**, raccattiamo la pietra arenaria sulla destra, apriamo la botola sulla parete e, con la pietra, blocchiamo l'ingranaggio. Passiamo dalla porta vicino alla botola, raggiungiamo l'eremita e parliamoci. Saliamo per le scale vicine all'eremita, fino alle statue: scambiamo le braccia delle due legate dalla corda **(12)** e azioniamo la leva per rompere lo specchio al piano inferiore. Parliamo

**UN'IMPORTANTE CORREZIONE**

Da qualche tempo è disponibile l'aggiornamento alla versione 1.0.1 per la versione italiana di *Ankh – La Battaglia degli dei*. Suggeriamo a tutti d'installarla per correggere i piccoli errori che si potevano verificare con la versione distribuita nei negozi. Troverete l'aggiornamento all'interno del DVD demo di GMC, nella sezione **Patch**.

7

8

9

10 – La mummia George ci sarà molto utile in diverse occasioni.

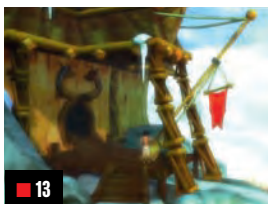
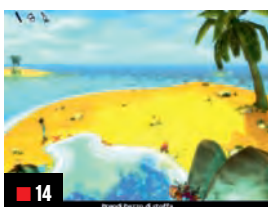
11 – Troviamo la via d'uscita in questa folle stanza.

## SEGUIAMO I DIALOGHI

In generale, quando attivate un dialogo, la tecnica migliore è di esaurire sempre tutte le possibilità offerte dall'interfaccia: provate a sviscerare ogni argomento prima di abbandonare la chiacchierata, spesso otterrete qualche informazione in più o, semplicemente, vivrete l'ennesimo momento divertente dell'avventura.

12

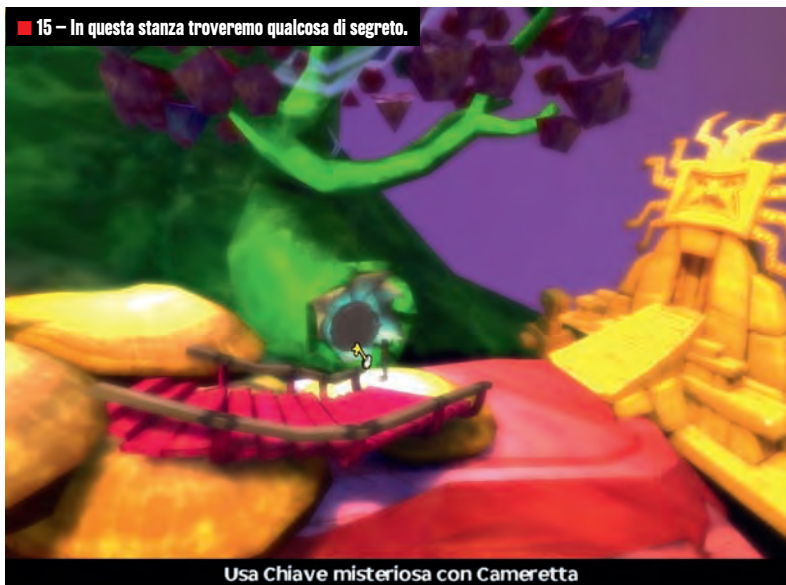
13

14

all'eremita del lato positivo della vicenda: ci darà un panno di pelle, con il quale potremo raccogliere un pezzo di specchio che useremo per tagliare la corda delle statue. Passiamo dalla porta blu, avanziamo e incontreremo Seth. Entriamo nella porta arancione sulla sinistra, raccogliamo le olive dall'albero, torniamo alle statue e collochiamo le olive sull'altare. Usciamo dalla porta e torniamo subito per ottenere (grazie al ribaltamento della stanza) dell'olio. Ci occorre la spugna per raccogliere l'olio, usiamo la testa: passiamo e torniamo tra le porte blu e gialla un po' di volte, fino a far star male l'eremita, che lascerà libero il campo. A questo punto, rubiamo la spugna e usiamola per recuperare l'olio sull'altare. Lubrifichiamo con l'olio la porta scura in alto a sinistra (era incrostata), entriamo (così facendo, toglieremo di mezzo un blocco di marmo che ci impediva di proseguire), poi torniamo fino alla pianta di olive e, salendo per la scala vicina, passiamo attraverso la porta verde (ora accessibile): proseguiamo verso il passaggio al centro dello schermo per uscire da questa stanza incredibile. Nella cantina, esaminiamo la botte a destra: è vuota. Prendiamo il martelletto, riempiamo la caraffa con la botte di sinistra e portiamola al pappagallo: è il vino sbagliato, ma se gli porteremo tre caraffe facendo avanti e indietro, alla fine sarà così ubriaco, da farci superare le qualificazioni.

## CAPITOLO 6

### ABITANTI DEL NORD

Per colpa di Seth, siamo stati spediti nella dimensione delle divinità nordiche. Proviamo a usare il terminale: non abbiamo la sabbia che occorre per il viaggio di ritorno. Dopo l'apparizione di Thor, scopriamo che dobbiamo procurarci una barba, un elmo e un'arma per dimostrare di essere dei veri uomini. Usiamo la manovella per abbassare la bandiera e poterla rubare **(13)**. Proseguiamo e parliamo con Freya, la prima ragazza che incontriamo. Scegliamo le frasi giuste per convincerla che siamo diversi dai veri vichinghi e, finalmente, chiediamole di avere un po' di Liso, la ragazza ce ne darà un sacchetto insieme a un bastone. Passiamo poi a Frida, la vasaia. Diciamole che ci piace la creta: ce ne regalerà un po'. Notiamo il cuscino su una finestra vicino: agguantiamolo. Esaminiamo il disco solare sulla sinistra: usiamo la bandiera sul disco e una renna, infastidita dal colore, lo attaccherà. Superiamo la renna, raccogliamo il secchio e il guinzaglio. Sulla sinistra, parliamo con la donna che prepara il pesce: spacciamoci per il cuoco e afferriamo il pesce palla dal tavolo. Spostiamoci all'estrema destra del villaggio, entriamo nella cantina, strappiamo il cuscino nell'inventario. Usiamo l'imbottitura con l'idromele per terra, così da renderla appiccicosa: ora abbiamo una bella barba finta! Andiamo a parlare con l'antipatica signora sulla sedia a dondolo. Ogni giorno all'una, il suo compito è accendere il fuoco, ma siccome abbiamo danneggiato l'orologio... lo accenderà subito. Entriamo nella casa: buchiamo il secchio con il corno dell'unicorno e montiamoci la banana. Nell'inventario, usiamo il pesce palla con la creta, poi infiliamo il trofeo nel paiolo rovente e usiamolo con lo stampo per ottenere una specie di mazza chiodata, che completeremo con il guinzaglio della renna e il bastone.
Raggiungiamo ancora una volta la signora nel portico, parliamole di Sigrid, quindi andiamo da Sigrid e parliamole dell'unicorno menzionato dalla donna. Ora possiamo prendere il sacco di sale sulla sinistra: usiamolo sul pupazzo di neve che si trova a destra, oltre l'uscita del villaggio. Recuperiamo la carota dal pupazzo sciolto e usiamola per completare l'elmo di Assil.
Andiamo da Thor, mostriamogli

15 – In questa stanza troveremo qualcosa di segreto.

barba, arma ed elmo per ottenere la sua fiducia. Beviamo dal suo corno e apprenderemo alcune importanti notizie. Improvvisamente ci troveremo... su un'isola deserta! Raccogliamo la penna dal tronco della palma e le pietre focaie ai piedi della stessa. Scrolliamo la palma per far cadere un pollo di gomma. Sulla sinistra dell'isola, raccogliamo il pezzo di stoffa (con una specie di X disegnata sopra) **(14)** e il tronco cavo. Per lasciare l'isola, scriviamo con la penna un messaggio sul panno, ora usiamo il messaggio con il pollo, il pollo sul tronco e il tronco con le pietre focaie.

## CAPITOLO 7

**LA BATTAGLIA**

Usiamo la chiave che Thor ci ha consegnato: apriamo la porta all'estrema destra, vicino all'area degli Inca **(15)**. Parliamo con le voci, chiediamo gli attrezzi di Seth e, dal ripiano, afferriamo la sega. Nella zona delle divinità, parliamo con Anubi, usiamo il buono che ci avrà consegnato con George il barista, chiediamo un cocktail con oliva, ghiaccio e ombrellino e rubiamo l'apribottiglie mentre George lo prepara. Raccogliamo il molare da terra, camminiamo fino al terminale, usiamo il dente per tappare il buco nel contenitore della sabbia, riempiamolo con il Liso e usiamo il terminale per spostarci a Luxor. Iniziamo parlando con la sacerdotessa, torniamo alla fontana e prendiamo il poster sulla sinistra, parliamo con il gastronomo e diciamogli che il suo grembiule è vecchio e sporco: ce lo regalerà. A destra della fontana, parliamo con Thara **(16)** e diamole il grembiule: otterremo il messaggio del falco che è appena arrivato, esaminiamolo nell'inventario e apprenderemo che ci basta un solo credente in più per vincere la sfida. Scambiamo due parole con Shalom, vicino a Thara, per ottenere la sua valigia. All'ingresso del tempio, sulla destra, parliamo con Badawi **(17)**. Oltrepassiamolo per entrare nel tempio, usiamo la leva e incontreremo un vecchio amico. Mostriamo il poster al coccodrillo e raccogliamo le lacrime da terra. Prendiamo gli attrezzi per l'imbalsamazione dal tavolino vicino alla mummia verde **(18)** e usiamoli per aprire la valigia nell'inventario. Dai tre cassetti dietro la scrivania prendiamo le due pergamene in basso e leggiamole. Usiamo il peluche sulla trappola per sciacalli: diamola al coccodrillo per farlo felice. Usiamo il frisbee con la leva per uscire: muoviamoci fino al gastronomo, usiamo le lacrime di coccodrillo con la maglia sudata di Mosè e diamo il profumo così ottenuto a Isis, il quale ci porgerà il profumo di muschio. Passiamolo a Badawi, che lo userà per farci uno speciale composto contenuto in una bomba d'acqua: gettiamola sulla guardia del tempio.
Chiacchieriamo con la sacerdotessa e dichiariamo che il merito di tutto è della Ankh: vinceremo la Battaglia degli dei, ma le nostre fatiche non saranno terminate.
Parliamo con Osiride, diamo tutte le spiegazioni corrette e torneremo a Luxor.
Entriamo nel bagno degli uomini e prendiamo una barretta effervescente dal distributore **(19)**. Fuori dalla toilette, scendiamo per le scale e guardiamo il crepaccio alla base dell'enorme bacchetta da sacerdote. Posiamo sul crepaccio la bevanda e la barretta effervescente, quindi saliamo al piano di sopra sfruttando le statue appena crollate. Una volta arrivati, usiamo il corno di Thor sull'enorme cucchiaio sul lato sinistro **(20)**. Abbiamo finalmente sconfitto Seth, godiamoci la vittoria e aspettiamo il termine dei titoli di coda per vedere la scenetta finale.

GIOCHI COMPUTER

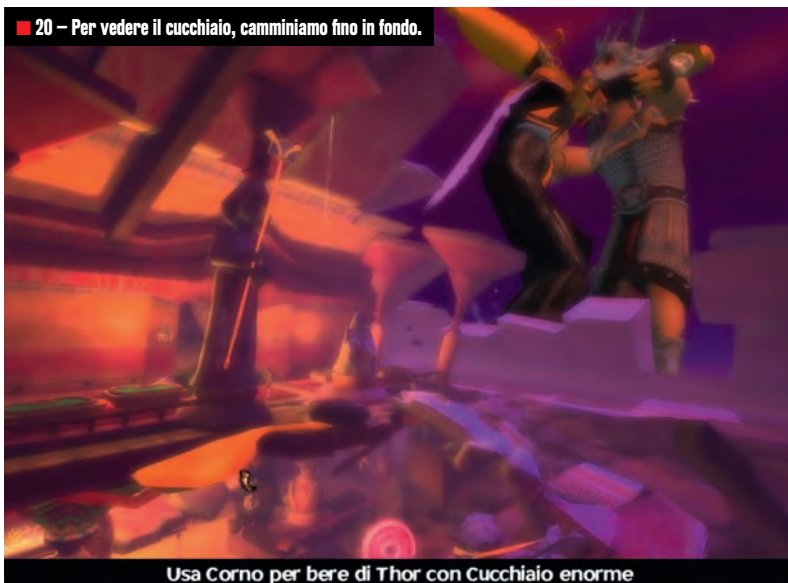
16 – Raggiungiamo Thara e i suoi amici.

17

18

19

20 – Per vedere il cucchiaio, camminiamo fino in fondo.

# esplora & GIOCA

I demo migliori, i Mod, gli add on, le patch, le utility, gli shareware e i video da non perdere: ogni mese GMC li racchiude nel disco allegato alla rivista. Il DVD, presente solo nella versione DVD in vendita a 7,90 euro, ospita tutti i contenuti della guida che trovate in queste pagine.

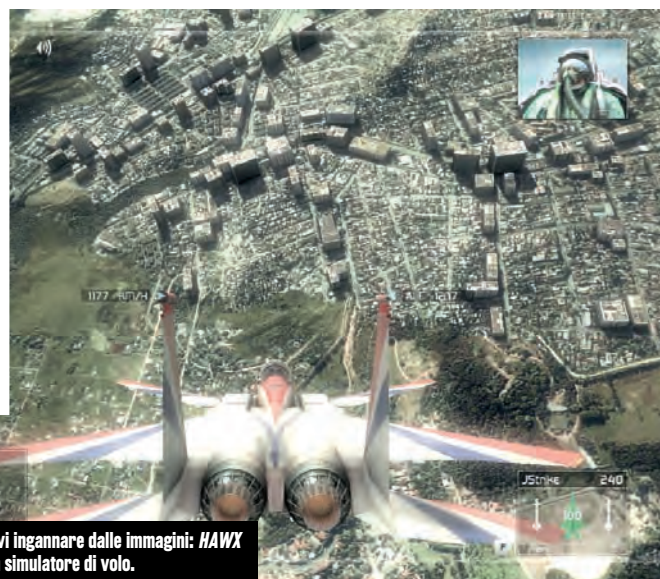
A cura di Elisa Leanza

**PROBLEMI CON IL DVD DI GIOCHI PER IL MIO COMPUTER?**

**Ogni mese, facciamo il possibile per allegare alla nostra rivista dei DVD funzionanti. Se capitasse nelle vostre mani una copia di GMC con i DVD danneggiati o illegibili, non preoccupatevi. Potete mandare una e-mail all'indirizzo: cd_gmc@sprea.it. Provvederemo alla sostituzione dei DVD difettosi entro i tre mesi successivi al mese di copertina. Prima di contattarci, però, sinceratevi di aver letto attentamente le guide presenti nella rivista e di aver correttamente installato eventuali patch presenti sul DVD. Una delle maggiori cause di problemi, inoltre, è la mancata installazione di driver aggiornati. Suggeriamo a tutti i lettori che riscontrino anomalie di installare i driver più aggiornati per ogni elemento del proprio computer.**

Sparatutto con aerei

## TOM CLANCY'S HAWX

*Scaldate i motori e preparatevi al decollo!*

Non lasciatevi ingannare dalle immagini: *HAWX* non è affatto un simulatore di volo.

**IL nome di Tom Clancy è ormai diventato un marchio indelebile non solo nel mondo della letteratura contemporanea, ma anche in quello dei videogiochi, per i quali ha scritto diverse sceneggiature.**

Uno degli ultimi nati in casa Ubisoft (che ha acquistato l'esclusiva per tutto ciò che è firmato Tom Clancy) è *HAWX,* ambientato nell'universo del noto *Ghost Recon Advanced Warfighter 2*. Pur se i veri protagonisti del nuovo gioco sono gli aerei, *HAWX* non ha pressoché nulla di simulativo, e la definizione più corretta sarebbe "uno sparatutto a base di aerei".

**COMANDI PRINCIPALI**
**W** – Spinta
**S** – Freno
**E** – Imbardata sinistra
**Q** – Imbardata destra
**MOUSE** – Cabrata/Picchiata/Virata
**SPAZIO** – Missili

Nella versione dimostrativa avrete modo di cimentarvi in due missioni ambientate nei cieli di Rio de Janeiro. Si tratta delle operazioni Off Certification (interamente badata sull'uso dei caccia) e Glass Hammer (con formazione mista).

Per installare il gioco dovrete scompattare il file .zip sul vostro hard disk e avviare il processo selezionando la lingua preferita fra le cinque disponibili, che comprendono anche l'italiano. Accettato il contratto di licenza, potrete optare per l'installazione Completa o Personalizzata: le due si differiscono solo nel fatto che la prima permette di scegliere la cartella di destinazione e di verificare lo spazio libero su hard disk (sono necessari 1,5 GB). Una volta ultimata l'installazione, apparirà la schermata di Utilità rilevamento hardware, che verifica la presenza dei requisiti minimi necessari per avviare il gioco: completate la procedura cliccando "Esci". Prima di provare il demo, consigliamo di riavviare il PC, onde evitare occasionali crash del programma e conseguente riavvio forzato del computer.

Le modalità di gioco a disposizione sono Campagna e Missione Singola, da affrontare con l'unico livello di difficoltà disponibile (Normale) fra i tre previsti dal gioco completo.

**Casa: Ubisoft**
**Requisiti: CPU 2 GHz, 1GB di RAM, Scheda Video 128 MB, DirectX 9.0c, Windows XP/Vista**

**NOTE PER LA DISINSTALLAZIONE**
Dal menu Start, selezionate **Programmi\Ubisoft\Demo\Tom Clancy's H.A.W.X Demo\Rimuovi Tom Clancy's H.A.W.X Demo** e seguite la procedura automatica per completare la disinstallazione.

# Gli altri demo

## F.E.A.R. 2: PROJECT ORIGIN

**Genere: FPS**
**Casa: Warner Bros**
**Requisiti: CPU 2,8 GHz, 1 GB RAM, Scheda 3D 256 MB RAM, Direct X 9.0c, Windows XP/Vista**

A seguito delle numerose richieste giunte in redazione, riproponiamo il demo di *F.E.A.R. 2: Project Origin* per venire incontro alle esigenze di tutti coloro i quali non hanno avuto la possibilità di scaricarlo dal nostro sito Internet nei mesi scorsi. Questa volta, quindi, non avrete più scuse e potrete affrontare ancora l'inquietante Alma: nel gioco, vestirete i panni di Michael Becket, un membro delle squadre speciali inviato per l'arresto di Genevieve Aristide, circa mezz'ora prima della fine di *F.E.A.R.*. Installate il demo scegliendo la procedura standard o custom, avviatelo selezionando una delle due modalità (normale o safe, se non siete sicuri che il demo possa girare sul vostro computer) e iniziate a giocare scegliendo uno dei tre livelli di difficoltà disponibili.

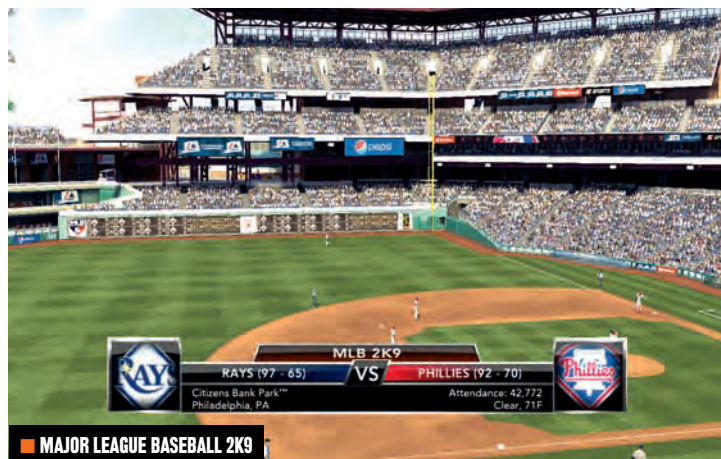
## MAJOR LEAGUE BASEBALL 2K9

**Genere: Gioco sportivo**
**Casa: 2K Sports**
**Requisiti: CPU 2,4 GHz, 1 GB RAM, Scheda Video 128 MB RAM, DirectX 9.0c, Windows XP/Vista**

Versione giocabile per la simulazione di baseball firmata 2K Sports, che vi darà modo di calpestare il diamante dei campi da baseball più famosi. Sebbene il gioco non possa considerarsi eccellente, si tratta di una scelta obbligata per tutti gli appassionati di questo sport e di PC, poiché è l'unico attualmente disponibile sul mercato. Pertanto, se siete già in fibrillazione per l'inizio della stagione 2009, non potete esimervi dal provare questa versione dimostrativa di *Major League Baseball 2k9*, che consente di mettere di fronte le squadre dei Tampa Bay Rays e dei Philadelphia Phillies. Aprendo il menu **Start** e accedendo alla cartella **2k Sports\ MLK 2K9 Demo** sarete liberi di decidere se avviare il gioco con modalità Normale o Safe.

## ART OF MURDER: HUNT FOR THE PUPPETEER

**Genere: Avventura grafica**
**Casa: City Interactive**
**Requisiti: CPU 1,8 GHz, 512 MB di RAM, Scheda video 64 MB, DirectX 9.0c, Windows XP/Vista**

Nuova avventura punta e clicca per l'agente dell'FBI in gonnella Nicole Bonnet, protagonista della serie *L'arte dell'omicidio*, basata sull'inquietante universo dei killer seriali. Questa volta, la nostra bella investigatrice dovrà affrontare l'incubo di una serie di efferati omicidi che, inizialmente, sembrano riguardare solo gli Stati Uniti, ma ben presto raggiungono anche la città di Parigi. Qui viene ritrovato un cadavere ucciso con il medesimo modus operandi del killer americano, che è solito abbandonare il corpo delle vittime accanto a una bambola.
Le indagini di Nicole la porteranno in giro per il mondo, per visitare Francia, Spagna, Cuba e gli altri luoghi in qualche modo connessi con questa spirale di violenza. Il demo vi consentirà di provare una piccola porzione del gioco, dandovi un'idea dell'atmosfera che si respira a tu per tu con il delitto.

MAJOR LEAGUE BASEBALL 2K9

## UTILIZZO DEL DVD CON WINDOWS

**L'interfaccia del DVD di GMC è stata studiata per essere semplice e intuitiva: con pochi passi potrete placare la vostra sete di gioco. Scoprite come installare sul computer e giocare i vostri demo preferiti, in modo veloce e senza fatica.**

**DA NON PERDERE! CON IL PROSSIMO NUMERO DI GMC TOMB RAIDER ANNIVERSARY E NELL'EDIZIONE BUDGET UN ALTRO GIOCO COMPLETO A UN PREZZO ECCEZIONALE!**

**Cliccando sul pulsante "Demo" avrete accesso all'omonima sezione contenente le versioni dimostrative dei giochi. Selezionando un titolo, otterrete una veloce descrizione, comprensiva dei requisiti minimi di sistema. Grazie al tasto "Esegui" lancerete l'installazione del programma sul disco fisso, mentre utilizzando "Esplora" si aprirà la cartella del DVD contenente tutti i file relativi al gioco stesso.**

**Quattro shareware, di cui tre da provare per un massimo di ottanta minuti e uno sviluppato nel Bel Paese. Spazio, quindi, a chi ama aguzzare la vista in cerca di indizi e di differenze fra due immagini apparentemente identiche, ma anche agli appassionati di "Mastermind" e a chi ha sempre desiderato provare un gioco alla *Katamari Damacy* sul proprio PC.**

**Molti sono i programmi che vi possono semplificare la vita nell'uso quotidiano del PC. GMC ve ne offre un'ampia selezione. Alcuni di questi, come WinZip, WinRar o Adobe Acrobat Reader, risultano anche indispensabili per godere appieno dei contenuti del DVD allegato alla rivista.**

**I driver, così come le patch per i giochi, sono fra le componenti software più importanti del sistema, ma ultimamente le loro dimensioni si sono ingigantite a tal punto da renderne difficoltoso lo scaricamento dalla Rete. Niente paura, dal momento che troverete gli aggiornamenti più importanti sul DVD Demo di GMC, cliccando sui pulsanti "Driver" e "Patch" dell'interfaccia.**

**Problemi con la vostra avventura preferita? È sufficiente fare riferimento a questa sezione del DVD per consultare l'archivio storico di tutte le soluzioni pubblicate sulle pagine di GMC. Se nemmeno questo aiuto bastasse, non vi resta che dare un'occhiata alla sezione Utility, dove troverete il programma Trucchi GMC, vera enciclopedia di gabole. Tra le soluzioni è presente anche quella completa del capolavoro *Fallout 3*!**

**Oltre ai contenuti aggiuntivi per il gioco allegato a questo numero di Giochi per il Mio Computer, *Need for Speed Carbon*, avrete l'occasione di provare una Total Conversion per *Command & Conquer 3 Tiberium Wars* e quattro, piccoli Mod per *Fallout 3* che agiscono sul danno inferto, sull'equipaggiamento dei compagni, sull'accuratezza delle armi da cecchino e aggiungono una componente ad alto tasso alcolico!**

**La sezione dedicata ai video, questo mese, propone un filmato dell'espansione realizzata da Massive Entertainment per *World in Conflict. Soviet Assault* contiene sei mappe per singolo giocatore e due per la modalità multiplayer.**

# Mod e Add On

## MIDEAST CRISIS 2

Un'interessante Total Conversion per *Command & Conquer 3 Tiberium Wars*, seguito del Mod *Mideast Crisis* realizzato per *Zero Hour*, espansione del gioco *Command & Conquer Generals*.
*Mideast Crysis 2* propone tre diverse fazioni: Israel Defense Forces, Guardians of Islam e UN Peacekeepers, disponibili sia per la modalità in singolo, sia per quella multiplayer. Il Mod permetterà di usare tecnologie moderne e futuristiche in un conflitto che avrà luogo da Gerusalemme a Beirut. Se desiderate ottenere una descrizione più dettagliata di questo Mod, suggeriamo di visitare il sito ufficiale (completamente in inglese) **www.isotx.com/mec2**
Qui troverete esaurienti informazioni sulle tre fazioni coinvolte (storia e caratteristiche), e dettagli inerenti le mappe e le risorse. Per installare il Mod, è sufficiente cliccare sul file .exe e seguire la procedura guidata.

## COLLEZIONE DI MINI-MOD PER FALLOUT 3

Quattro Mod per l'ottimo titolo di Bethesda *Fallout 3: ACE* (Amplified Crippled Events) consente di modificare il danno inferto e i suoi effetti "estetici", scegliendo fra diverse tipologie d'impostazioni; *Accurate Sniper Rifles* aumenta l'accuratezza delle armi di precisione; *Better Companions & Caravans* consente di modificare l'aspetto dei compagni rimuovendo o meno parti dell'armatura, eccetera; *Inebriation* aggiunge un effetto di "ubriacatura" bevendo alcol.
Per installare/disinstallare i Mod è sufficiente copiarli ed eliminarli dalla cartella **Fallout3\Data** presente nel percorso d'installazione del gioco completo sul vostro PC. Per ogni Mod, troverete un esauriente file ReadMe (in lingua inglese) che fornirà tutti i dettagli necessari.

## MATERIALE AGGIUNTIVO PER NEED FOR SPEED CARBON

Il manuale in italiano in formato PDF per *Need for Speed Carbon*, il gioco allegato a questo numero di GMC. All'interno della cartella troverete anche la patch ufficiale per aggiornare il gioco alla versione 1.4 e applicare alcune migliorie. Fra queste, segnaliamo la risoluzione dei problemi di compatibilità con Windows Vista (**se sul vostro PC usate questo sistema operativo, è indispensabile installare la patch**), l'aggiunta della funzione di ricerca "Full friend" e la correzione dei problemi di autenticazione online.

MIDEAST CRISIS 2

NEED FOR SPEED CARBON

FALLOUT 3

# Driver

## AMD/ATI Catalyst 9.2

La versione più aggiornata dei driver per le schede video AMD/ATI, compresi quelli per il sistema operativo Windows Vista.

# Utility

**3d Analyze V2.36b**
Grazie a questo programma, potrete emulare i pixel shader su schede 3D che non li supportano.

**Adobe Acrobat Reader 9.0**
Ultima versione del programma per leggere i file pdf, formato in cui sono realizzate anche le copertine del gioco allegato che trovate ogni mese sul DVD.

**ATI Tool V0.26**
Destinato agli utenti più esperti, questo programma vi consentirà di modificare parametri in genere nascosti della vostra scheda ATI.

**AVIVO Video Converter**
Se disponete di una scheda 3D ATI basata su GPU della serie X1x00 e avete bisogno di codificare dei file video, grazie a questa utility potrete farlo usando la potenza della GPU.

**CCleaner V2.15**
Un utile programma con cui ripulire il file di registro di Windows.

**Deep Burner Free v1.9**
Una valida e gratuita alternativa ai programmi di masterizzazione CD/DVD.

**Dr TCP**
Destinata ai più "smanettoni", questa utility permette di modificare alcuni parametri delle impostazioni TCP di Windows.

**Fraps 2.9.7**
Fraps vi mostra il numero di frame al secondo visualizzati durante le partite ai vostri giochi preferiti e vi consente anche di catturare immagini e video.

**ICQ 6.5**
Il popolare programma di messaggistica istantanea nella sua versione più aggiornata.

**Irfanview V4.22**
Un visualizzatore di immagini pratico e veloce, che supporta praticamente tutti i formati.

**Motherboard Monitor V5.3.7**
Vi permette di tenere d'occhio una vasta gamma di parametri utili per valutare il corretto funzionamento della vostra scheda madre.

**Process Explorer 9.25**
Se volete tenere sotto controllo quello che succede sul vostro PC, questo programma vi aiuterà a monitorare i processi in esecuzione e a terminare quelli che ritenete inutili.

**Riva Tuner V2.22**
Un programma grazie a cui accedere ai settaggi più nascosti della vostra scheda NVIDIA.

**Speedfan 4.37**
Tenete sempre d'occhio la velocità delle ventole del vostro PC e la temperatura di tutti i componenti critici.

**Starforce Clean**
Questo programma dovrebbe permettervi di risolvere i problemi creati dai giochi che utilizzano la protezione StarForce 3.

**Poker Club**
Il nuovo client per il gioco del poker di Lottomatica.

**Utility per Overlock**
Indispensabili programmi per overcloccare il vostro PC e migliorarne le prestazioni: **nTune**, **Nibitor v3.0**, **Super PI**, **nvFlash v5.13**.

**WinZip 12.0**
Il classico e ormai tradizionale programma di compressione, grazie a cui estrarre anche numerosi file che si trovano sul DVD.

**WinRar 3.71**
Nuova versione del famoso programma di compressione, grazie a cui decomprimere anche molti dei file presenti sul DVD.

**Zoom Player**
Un pratico lettore freeware che supporta qualsiasi tipo di file video.

# Patch

### WORLD IN CONFLICT V1.010
Ennesima patch per il gioco di strategia di Massive Entertainment, utile per garantire la compatibilità multiplayer con *World in Conflict Complete* e *Soviet Assault*. Il file risolve anche alcuni bug e apporta modifiche a opzioni e bilanciamento.

### ANKH LA BATTAGLIA DEGLI DEI V1.0.1
Aggiornamento per l'avventura sviluppata da Deck13 Interactive.

### FOOTBALL MANAGER 2009 V9.3.0
Patch di aggiornamento che apporta numerose modifiche e sistema bug assortiti per quanto riguarda interfaccia, finanze, contratti, trasferimenti, match e chi più ne ha più ne metta.

### PROJECT AFTERMATH V1.16
File di aggiornamento per lo strategico arcade di Games Faction, che porta il gioco dalla versione 1.10 alla 1.16.

### FALLOUT 3 V1.4.0.6
Patch per la versione italiana del gioco, che contiene nuovi obiettivi per il livello The Pitt e il supporto per contenuti scaricabili multipli.

### COMMAND & CONQUER: RED ALERT 3 V1.08
Nuovo aggiornamento ufficiale per l'edizione italiana dello strategico di Electronic Arts. La patch agisce modificando il bilanciamento delle unità, introducendo la ricerca automatica di aggiornamenti all'avvio, e correggendo bug di vario tipo.

### GRAND AGES: ROME V1.10
Patch ufficiale diffusa da Viva Media e Kalypso Media, utile per effettuare alcune modifiche alla calibrazione del livello di difficoltà e risolvere problemi vari, compresi quelli relativi alla modalità multiplayer.

PROJECT AFTERMATH

ANKH LA BATTAGLIA DEGLI DEI

# Shareware

### PARANORMAL AGENCY
Lanciatevi nell'investigazione del paranormale con questo shareware che metterà alla prova il vostro colpo d'occhio, proponendo la ricerca di vari oggetti. Per scoprire quali, avrete a disposizione un elenco di vocaboli inglesi oppure sagome e "categorie". Potrete affrontare l'avventura scegliendo fra la modalità Classica e quella Relaxed, in cui non dovrete preoccuparvi della componente tempo.

### SUSPECT AND CLUES
Non mettete da parte la lente d'ingrandimento: vi aspetta un'altra sfida per occhi di falco. Questa volta, però, il vostro compito sarà scovare le differenze che distinguono alcuni oggetti originali da quelli dozzinali e falsi. Dovrete esaminare quadri famosi, gioielli e ogni tipo di preziosi dal valore inestimabile, per un totale di ottanta minuti di gioco.

### THE WONDERFUL END OF THE WORLD
Avete sentito parlare di *Katamari Damacy* dai vostri amici dotati di console? Adesso potrete provare a vivere un'esperienza di gioco simile con *The Wonderful End of the World*, in cui dovrete raccattare tutti gli oggetti presenti nello scenario partendo dal più piccolo sino ad arrivare a quelli di grandi dimensioni. Il tutto, proporzionalmente alla grandezza raggiunta dal vostro personaggio.

### DEDUKO
Versione virtuale e tutta italiana (l'autore è una nostra vecchia conoscenza, Roberto Rampini) del classico "Mastermind", di cui parliamo più diffusamente nella rubrica Next Level, sezione Area Download di questo numero di GMC. Cercate di scoprire la giusta sequenza di colori sfruttando i suggerimenti forniti dal computer dopo ogni tentativo effettuato.

# Video

### *World in Conflict: Soviet Assault*

Bolidi superveloci, tuning e gare mozzafiato… Che altro chiedere a un gioco di corse?

guida al
# GIOCO COMPLETO

# NEED FOR SPEED CARBON

## Come giocare

Per giocare a *Need for Speed Carbon* occorre installarlo seguendo le istruzioni descritte nel paragrafo **Installazione e disinstallazione di *Need for Speed Carbon***. Prima di avviare il gioco, ricordate di applicare la patch 1.4, **indispensabile per far girare correttamente *Carbon* sui PC che utilizzano Windows Vista come sistema operativo.** Una volta completata questa procedura, non resta che avviare il programma cliccando sull'icona presente sul desktop, oppure seguendo il percorso **Start > Programmi > Electronic Arts > Need for Speed Carbon > Need for Speed Carbon**. Affinché tutto funzioni correttamente, è necessario che il DVD del gioco sia inserito nel lettore.

## Manuale

Troverete il manuale di *Need for Speed Carbon* all'interno della cartella **Eurodocs** presente nel DVD di gioco, oppure nella directory **Dati\Mod\NFS Carbon\Manuale** del DVD demo di GMC. Si tratta di un file in PDF e in italiano, che potrà essere letto con il programma Acrobat Reader. Nel caso tale utility non fosse già installata sul vostro PC, potrete trovarla nella sezione **Utility** del DVD demo, oppure scaricarla collegandovi al sito **www.adobe.com**.

## In italiano

*Need for Speed Carbon* è completamente tradotto nella nostra lingua, manuale, testi a schermo e dialoghi compresi.

**LA serie *Need for Speed* rappresenta la quintessenza dell'adrenalina su quattro ruote e, con i suoi capitoli, ha saputo regalare tante gioie agli appassionati di giochi di guida di stampo arcade.**

*Carbon* possiede l'ulteriore merito di avere inserito, nell'azzeccata formula di *NfS*, la novità del gioco di squadra. Nella modalità principale, la Carriera, vestirete i panni di un pilota deciso a conquistare potere e rispetto grazie alle proprie abilità al volante. La città in cui è ambientata la vicenda, Palmont City, è suddivisa in numerosi quartieri, ognuno controllato da una gang. Il vostro obiettivo sarà, naturalmente, di conquistare i vari territori vincendo le gare lì presenti. Fortunatamente, ad aiutarvi in questa impresa ci penseranno alcuni validi gregari, che si uniranno alla vostra squadra nel corso del gioco. Ci sono gli Stopper, perfetti per rallentare gli avversari, gli Scout e gli Apripista, utili per guadagnare turbo aggiuntivo. Una volta conquistati abbastanza territori, richiamerete l'attenzione dei boss locali, che vi sfideranno in adrenalinici inseguimenti lungo tortuose strade di montagna, con tanto di burroni ai lati.

Il risultato è un gioco divertente e intrigante, grazie anche all'abbondanza di vetture a disposizione. Queste ultime, oltre a essere divise in tre categorie (muscle car, di importazione e modificate), ognuna caratterizzata da particolari caratteristiche per quanto riguarda la guidabilità, possono anche subire personalizzazioni a piacimento. Basterà, infatti, recarsi alla propria base per modificare il mezzo con nuovi accessori, come per esempio spoiler e cerchi in lega, e per "customizzarlo" a suon di aerografie.

A rendere *Need for Speed Carbon* ancora più interessante ci pensano le numerose modalità di gioco, sia single player, sia in multigiocatore, che metteranno a dura prova la vostra abilità al volante.

GIOCHI COMPUTER

Il protossido d'azoto è indispensabile per recuperare posizioni in gara.

Al termine di ogni inseguimento, un'apposita tabella riassumerà il vostro operato.

Nella sezione Autosculpt potrete modificare a piacimento il vostro bolide.

## Requisiti di sistema

Il sistema minimo per giocare a *Need for Speed Carbon* è costituito da un processore a 1,7 GHz, 512 MB RAM, una scheda 3D 64 MB (GeForce4 Ti-4200, Radeon 8500 o superiori; serie GeForce MX non supportata), una scheda audio compatibile DirectX9.0c, 4,7 GB di spazio su disco fisso e un lettore DVD-ROM 8x. Per giocare al massimo, invece, consigliamo un processore dual core, 1 GB RAM, una scheda 3D 256 MB compatibile con i Pixel Shader 3.0, una connessione a Internet per le partite online, un joypad o un volante. I sistemi operativi supportati sono Windows 2000, XP e Vista (applicando la patch 1.4 come descritto nel paragrafo **La Patch**).

## Installazione e disinstallazione di Need for Speed Carbon

Per installare *Need for Speed Carbon* dovrete inserire il DVD di gioco nel lettore. Si aprirà automaticamente una finestra di dialogo. Se ciò non dovesse avvenire, esplorate il disco e cliccate due volte sul file **AutoRun** oppure direttamente su **setup**. Per prima cosa, spuntate l'opzione **Installa** e digitate il **codice del gioco che troverete riportato sul retro della custodia del DVD**. Cliccate su **Avanti**, **Sì**, **Avanti** e decidete se registrare il prodotto immediatamente.
Per disinstallare *Need for Speed Carbon* seguite il percorso **Start > Programmi > Electronic Arts > Need for Speed Carbon > Rimuovi Need for Speed Carbon**, cliccate **Sì** e quindi **OK**.

## La Patch

L'aggiornamento con la patch più recente (la 1.4), non solo permette di risolvere alcuni dei bug presenti nella versione base di *Carbon*, ma **risulta indispensabile per giocare sui computer con Windows Vista come sistema operativo**. Per installare la patch, dovrete innanzitutto procurarvi il file **patch_1.2_1.3_1.4** che troverete all'interno del DVD demo di GMC, nella cartella **Dati\Mod\NFS Carbon\Patch**. A questo punto, fate semplicemente doppio clic su questo file eseguibile.

Durante gli inseguimenti, i poliziotti ce la metteranno tutta per fermarvi.

## Giocare con Windows Vista

Se sul vostro PC è installato il sistema operativo Windows Vista, per giocare a *Need for Speed Carbon* senza problemi è necessario che applichiate la patch 1.4, che trovate all'interno del DVD demo allegato alla rivista, nella cartella **Dati\Mod\NFS Carbon\Patch.** Installate il gioco seguendo le istruzioni del paragrafo **Installazione e Disinstallazione di *Need For Speed Carbon***, poi aggiornatelo come descritto nel paragrafo **La Patch** e potrete far partire *Carbon* e gustarvi le sue corse mozzafiato senza preoccuparvi di nulla.

## Il codice d'installazione

Nelle prime fasi dell'installazione di *Need for Speed Carbon* vi verrà richiesto l'inserimento di un codice, senza il quale il processo non potrà continuare. Lo trovate stampato sul retro della custodia del DVD. Nel caso in cui tale numero di serie fosse assente o risultasse illeggibile, vi invitiamo a scriverci all'indirizzo e-mail **cd_gmc@sprea.it**, avendo cura di illustrare il problema. Sarà nostro impegno fornirvi, nel minor tempo possibile, un codice valido. Nell'attesa, potrete comunque giocare utilizzando quello provvisorio:

**3TJA-LQT8-PWY9-GT4Z-FHQ7**

**ATTENZIONE: Il codice provvisorio riportato qui sopra non può essere utilizzato per giocare online**, serve solo per permettervi di affrontare la modalità single player di *Need for Speed Carbon* fino a quando non ne riceverete uno in sostituzione dalla redazione.

## Problemi con il DVD?

Per problemi di installazione o compatibilità non trattati in questa guida, fate riferimento a: **http://forum.gamesradar.it**, nel canale **Games Contact,** dove troverete la sezione GMC – Gioco Completo Allegato. Nel caso in cui il DVD del gioco completo non fosse leggibile, inviate una mail a: **cd_gmc@sprea.it**. Provvederemo alla sostituzione del disco difettoso entro i tre mesi successivi a quello di copertina.

## Consigli generali

**Niente finezze:** *Need for Speed Carbon* è un gioco al fulmicotone, interamente incentrato sulla velocità. Il modello di guida è di stampo arcade e non vi verranno richieste finezze da piloti navigati come il "tacco-punta". Dovrete, invece, prendere velocità, tagliare le curve in derapata, speronare gli avversari e attivare il NOS per chiudere le manovre più azzardate.
**Un pizzico di strategia:** nella modalità di gioco principale, la Carriera, potrete scegliere di volta in volta la gara da affrontare. È più saggio iniziare da una disciplina in cui si è particolarmente abili, in modo da sbloccare potenziamenti e guadagnare il denaro necessario a installarli, in previsione delle competizioni successive.
**Tuning:** uno degli elementi più divertenti di *Need for Speed Carbon* è rappresentato dalla possibilità di personalizzare la propria vettura, migliorandone le prestazioni e modificandone l'estetica con aerografie, minigonne e cerchi in lega. Per farlo, basta recarsi alla propria base. Occhio, però; ogni pezzo installato ha un costo, spesso oneroso.
**Inutile prendersela:** per quanto il modello di guida sia in stile arcade, ciò non significa che *Carbon* sia un gioco facile, anzi. Molte delle gare che dovrete affrontare risultano molto impegnative. L'importante è non farsi scoraggiare dai propri insuccessi. Per diventare dei piloti provetti occorre un po' di esperienza.
**Bullet Time:** il modo migliore per chiudere delle manovre azzardate è utilizzare il rallentamento del tempo. Premendo il tasto **X** tutto comincerà a muoversi al rallentatore, permettendovi di controllare con più precisione gli spostamenti della vostra auto.

## La carriera

La Carriera rappresenta la modalità di gioco principale di *Need for Speed Carbon*. In essa vestirete i panni di un pilota che, tornato nella sua città dopo molti anni d'assenza, dovrà trovare un modo per riguadagnare il rispetto e il potere di un tempo. A tale scopo, bisognerà conquistare i quartieri metropolitani, vincendo gare automobilistiche e sfidando i boss locali. A rendervi la vita un po' più semplice ci penseranno alcuni validi piloti che si uniranno alla vostra squadra e che lavoreranno come dei veri e propri gregari, aiutandovi durante la corsa. All'inizio si comincia con auto di base, come l'Alfa Romeo Brera, ma, mano a mano che procederete nella Carriera, sbloccherete nuovi potenziamenti e bolidi dalle prestazioni sempre più esagerate.

## I tasti

Sebbene per godere appieno delle adrenaliniche velocità di *Need for Speed Carbon* sia consigliabile munirsi di un volante o di un joypad supportato, anche il sistema di controllo da tastiera risulta comodo ed efficace. A ogni tasto corrisponde una specifica funzione: di seguito vengono riportati tutti i comandi che potrete facilmente memorizzare per giocare al meglio. È comunque consentito modificarne la mappatura accedendo al menu **Opzioni**:

**Freccia su –** accelera
**Freccia giù –** frena/retromarcia
**Freccia sinistra –** sterza a sinistra
**Freccia a destra –** sterza a destra
**Spazio –** freno a mano
**Alt sinistro –** N2O
**Maiusc sinistro –** marcia superiore
**Ctrl sinistro –** marcia inferiore
**R –** riposiziona auto
**Ctrl destro –** attiva membro della squadra
**Invio –** affronta evento
**Tab –** SMS
**C –** cambia visuale
**L –** guarda indietro

## Interfaccia di gara

L'interfaccia utente di *Need for Speed Carbon* è semplice, e fornisce in modo chiaro tutte le informazioni importanti. Ecco dove trovarle:

**1) Minimappa:** in basso a sinistra si trova la minimappa, un utile strumento che, oltre a indicare la vostra posizione in gara, mostra anche il tracciato su cui si sta svolgendo la competizione.

**2) Indicatore di priorità:** questa barra indica la priorità data dalle forze dell'ordine alla vostra cattura. In linea generale, più frequenterete una certa zona di territorio, più attirerete l'attenzione della polizia.

**3) Barra caricamento squadra:** durante le gare, potrete richiedere l'aiuto dei piloti della vostra squadra. Attenzione, però, per farlo occorre che la barra di caricamento sia piena.

**4) Tempo sul giro:** nella parte superiore destra dello schermo viene riportato il tempo sul giro e la percentuale di completamento del circuito.

**5) Posizione:** la posizione in gara è visualizzata in un elenco che mostra anche il ritardo nei confronti dell'avversario che vi precede.

**6) Indicatore di N2O:** il protossido d'azoto rappresenta una risorsa fondamentale durante la gara. È capace, infatti, di portare a un notevole incremento delle prestazioni del vostro veicolo, grazie a cui recuperare posizioni importanti in classifica.

**7) Indicatore tempo rallentato:** in *Need for Speed Carbon* è disponibile una sorta di "bullet time" in stile *Max Payne*, che vi permetterà di controllare in modo più preciso la vostra vettura.

**8) Velocità:** nell'angolo in basso a destra dello schermo è visualizzata la velocità attuale e la marcia inserita.

**9) Contagiri:** questa barra colorata indica i giri del motore.

## Menu principale

**Carriera:** rappresenta la modalità di gioco principale di *Need for Speed Carbon*. Ne parliamo diffusamente in un paragrafo apposito.

**Le mie auto:** in questa sezione è possibile arricchire il proprio garage, modificando le auto che avrete sbloccato nella modalità Carriera e personalizzandone aspetto e prestazioni con i vari potenziamenti disponibili. Una volta soddisfatti del vostro operato, potrete condividere le vostre creazioni con la EA Nation. Per usufruire di questa funzione occorre possedere un account EA e aver registrato il gioco.

**Serie sfide:** anche in questo caso, affrontiamo l'argomento in un paragrafo a sé stante.

**Gara veloce:** cliccando su Gara veloce, scenderete subito in pista per dimostrare la vostra abilità al volante. Potrete sfidare sia avversari gestiti dal computer, sia piloti in carne e ossa. Attenzione, però, i risultati ottenuti non serviranno per progredire nella modalità Carriera.

**Partita veloce:** è il modo più rapido per confrontarvi contro altri avversari in carne e ossa, in rocambolesche sfide all'ultima sgommata.

**Partita personalizzata:** selezionando questa opzione potrete configurare una gara online secondo le vostre preferenze. Oltre alle classiche sfide, presenti anche nell'esperienza in singolo, come per esempio gli eventi Autovelox, giocando in multiplayer sono disponibili due modalità aggiuntive: **inseguimento alternato** e **a eliminazione**. Nella prima, un giocatore inizia come pilota e il suo compito sarà sfuggire agli altri avversari che vestiranno i panni dei poliziotti. Nella seconda, l'ultimo di ogni giro diventa un tutore dell'ordine, con il compito di ostacolare gli altri piloti.

**Card premio:** in questa sezione è possibile controllare quante Card avrete guadagnato completando le sfide in single player e online.

**Statistiche:** qui controllerete tutti i vostri progressi di gioco, compresi i tempi migliori su ogni circuito e le Statistiche inseguimento complessive.

**Opzioni:** serve per personalizzare le impostazioni (audio, video, di gioco e online) di *Need for Speed Carbon*.

## La squadra

Nella maggior parte degli eventi gara di *Need for Speed Carbon*, non gareggerete da soli. Potrete fare affidamento sul valido aiuto offerto da alcuni compagni di squadra. Mano a mano che procederete nella Carriera, molti piloti vi chiederanno di unirsi al vostro gruppo. In linea generale, i gregari si possono distinguere in base alla propria specialità.

**Stopper:** il loro compito è di rallentare gli altri piloti, bloccandoli o facendoli finire fuori strada. Risultano molto utili quando si trovano nelle posizioni di testa, così da concentrare la loro potenza sui primi in classifica.

**Apripista:** regalano un secondo di accelerazione per ogni secondo in cui si rimane nella loro scia. Sono perfetti nei lunghi rettilinei.

**Scout:** il loro compito consiste nello scovare tutte le scorciatoie presenti sul tracciato.

Oltre a una specialità, i gregari possiedono alcune abilità peculiari. Per esempio, gli Organizzatori fanno in modo che il livello di priorità non aumenti e garantiscono un premio in contanti extra a ogni vittoria. I Meccanici, oltre a fare sconti sui pezzi di ricambio, assicurano un potenziamento di N2O. I Costruttori, infine, consentono di sbloccare alcuni pezzi Autosculpt e di acquistare i miglioramenti estetici a un prezzo di favore.

## Serie sfide

Anche se la modalità di gioco principale di *Need for Speed Carbon*, la Carriera, risulta lunga e impegnativa, la longevità di questo gioco è ulteriormente aumentata dalla possibilità di cimentarsi in una vasta gamma di sfide, online e non. Attenzione, per giocare in Rete non solo sarà necessario possedere un account EA, ma dovrete anche registrare la vostra copia del gioco. Per farlo sarà sufficiente seguire la procedura guidata che si attiverà la prima volta che proverete ad accedere alle funzionalità multigiocatore. Per quanto riguarda le sfide aggiuntive disponibili per la modalità single player, invece, basterà selezionare l'opzione **Serie Sfide**.

**Duello nel canyon:** è una gara testa a testa in un pericoloso canyon. Tenete d'occhio l'Indicatore Duello, nella parte superiore destra dello schermo. Se rimarrete indietro troppo a lungo, perderete automaticamente.

**Gara nel canyon:** l'ambientazione è sempre il canyon, ma questa volta gli avversari sono tre.

**Checkpoint:** per vincere occorre raggiungere tutti i checkpoint posizionati lungo il tracciato, prima dello scadere del tempo.

**Checkpoint nel canyon:** del tutto simile alla modalità precedente, solo che in questa gara bisognerà anche evitare di precipitare nei burroni a bordo pista.

**Drift nel canyon:** se siete degli amanti delle sgommate, questo è il tipo di gara che fa per voi. L'obiettivo è ottenere il punteggio più alto, concatenando in sequenza una serie di sgommate, senza toccare gli ostacoli che si trovano a bordo pista.

**Sfuggi all'inseguimento:** per vincere dovrete evitare la cattura da parte della polizia per un certo periodo di tempo. L'indicatore nella parte superiore destra dello schermo segnala quanto sarete vicini all'arresto. Quando l'indicatore di fuga sarà al massimo, vi verrà concesso un periodo di Priorità Diminuita, durante il quale, se riuscirete a non farvi notare, porrete fine all'inseguimento.

**Scambio di vernice:** oltre a evitare la cattura, dovrete mettere fuori uso un certo numero di auto della polizia.

**Circuito:** classica sfida su un circuito cittadino.

**Sprint:** l'obiettivo è guidare il più rapidamente possibile da un punto all'altro della città.

**Drift:** per vincere occorre totalizzare il punteggio più alto eseguendo derapate concatenate.

**Autovelox:** lungo il tracciato di gara sono disseminati alcuni autovelox. Vince il pilota con la velocità complessiva più elevata al termine della gara.

**Gara Battaglia** 20 piloti si sfidano in una gara di tre giri.

Facilitati, difficili, impossibili
TUTTI POSSONO GIOCARE

# SETTIMANA SUDOKU

COSTA SOLO 1 EURO

L'UNICO SETTIMANALE
VENERDÌ IN EDICOLA

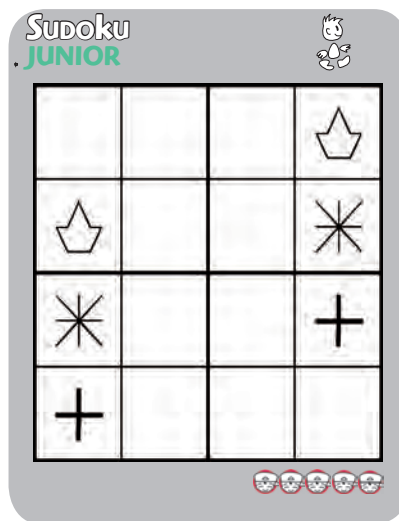
IMPARA in 5 minuti con le nostre istruzioni

RELAX per TUTTA la FAMIGLIA

GIOCA subito con la griglia di copertina

## COME SI GIOCA A SUDOKU

La regola del Sudoku è una sola: ogni colonna verticale e ogni riga orizzontale, oltre al riquadro di 3x3 caselle (evidenziato con le linee in grassetto), deve contenere, una sola volta, tutti i numeri dall'1 al 9. La matematica non serve a nulla: per completare uno schema basta provare e riprovare, con la pratica poi, ciascun giocatore trova la sua strategia ideale. Proviamo subito con gli schemi di questa pagina!

| | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | 2 | | 5 | | 1 | | | |
| 8 | | 7 | | 3 | | | 1 | |
| 1 | 9 | | | | | 4 | | |
| 2 | | 1 | | 7 | | | 5 | |
| | 4 | | 6 | 2 | 3 | | 7 | |
| | 8 | | | 5 | | 2 | | 3 |
| | | 4 | | | | | 2 | 7 |
| | 1 | | | 6 | | 9 | | 5 |
| | | | 8 | | 5 | | 6 | |

SOLUZIONI

| | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 4 | 2 | 3 | 5 | 9 | 1 | 7 | 8 | 6 |
| 8 | 6 | 7 | 4 | 3 | 2 | 5 | 1 | 9 |
| 1 | 9 | 5 | 7 | 8 | 6 | 4 | 3 | 2 |
| 2 | 3 | 1 | 9 | 7 | 8 | 6 | 5 | 4 |
| 5 | 4 | 9 | 6 | 2 | 3 | 1 | 7 | 8 |
| 7 | 8 | 6 | 1 | 5 | 4 | 2 | 9 | 3 |
| 6 | 5 | 4 | 3 | 1 | 9 | 8 | 2 | 7 |
| 3 | 1 | 8 | 2 | 6 | 7 | 9 | 4 | 5 |
| 9 | 7 | 2 | 8 | 4 | 5 | 3 | 6 | 1 |

# nel prossimo NUMERO

RECENSITO!

# DRAKENSANG

La prima recensione sulla versione tutta in italiano del gioco di ruolo ispirato a "Uno Sguardo nel Buio"!

DUE SUPER ESCLUSIVE!

Sul numero di giugno di GMC, due esclusive super-segrete:

- GMC vi svelerà il prossimo gioco di Bethesda! Sarà con le spade o con i fucili?
- La vostra rivista preferita vi rivelerà i dettagli di un titolo attesissimo, di cui tutti parlano, ma nessuno ha visto (finora) niente!

DA NON PERDERE!

CON IL PROSSIMO NUMERO DI GMC UNO DEI MIGLIORI CAPITOLI DELLE AVVENTURE DI LARA CROFT

TOMB RAIDER ANNIVERSARY!

E NELL'EDIZIONE BUDGET UN ALTRO GIOCO COMPLETO A UN PREZZO ECCEZIONALE!

NON PERDETE IL NUMERO DI GIUGNO DI GIOCHI PER IL MIO COMPUTER
IN EDICOLA DA VENERDÌ 22 MAGGIO

A causa di circostanze fuori dal nostro controllo, tutti i contenuti della rivista possono cambiare.

# Titoli di CODA

Matteo Bittanti affronta i temi legati al rapporto tra videogiochi, cultura, arte e società. A costo di sembrare impegnato in un duello con i mulini a vento, è il "filosofo" di GMC e risponde alle lettere inviate a L'Angolo di MBF.

# Il futuro dei videogiochi misura tre pollici e mezzo

**IL futuro dei videogiochi è nomade, a bassa risoluzione e in continua trasformazione.**

Le ragioni sono molte, ma mi limito a citarne tre. La prima: stando a innumerevoli studi sugli scenari tecnologici prossimi venturi, il telefono cellulare diventerà, entro il 2015, la piattaforma privilegiata per accedere a Internet. Seconda: una delle compagnie che hanno saputo rivoluzionare l'affollato settore della telefonia mobile si chiama Apple. Terza: fino a poco tempo fa, l'interesse dell'azienda di Cupertino per quanto concerne il settore videoludico era pressoché nullo. Con l'introduzione di iPhone, tuttavia, la situazione è radicalmente cambiata. Come nel caso dell'iPod, la vera applicazione vincente dell'iPhone non è tanto l'hardware, ma un sistema operativo in continua evoluzione e un versatile sistema di distribuzione software, l'Apple Store, disponibile in settantasette degli ottanta paesi in cui il telefonino è attualmente in vendita.

L'arrivo della versione 3.0 del sistema operativo Apple, prevista per questa estate, riveste enormi implicazioni per il futuro ludico dell'iPhone. iPhone è una vera console portatile e non un semplice smartphone per una ragione ben precisa: più di seimila, degli oltre ventincinquemila programmi disponibili per iPhone, sono videogiochi. Di questi, la maggior parte – tra cui *SimCity, Rolando* e *FieldRunners* – hanno un prezzo di vendita al pubblico inferiore ai 6 dollari. Non solo: per accrescere il richiamo di questi prodotti, Apple introdurrà presto la formula dei contenuti scaricabili (DLC) e delle micro-transazioni. Ciò significa che si potranno acquistare nuovi videogame a costi irrisori – se non addirittura gratis – e pagare una cifra altrettanto ridotta per i livelli aggiuntivi. Una formula che diverse aziende hanno già sperimentato con successo.

La rilevanza dei contenuti scaricabili sta crescendo esponenzialmente: *The Lost and the Damned*, espansione esclusiva di *Grand Theft Auto IV* per Xbox 360, è stata comperata da oltre due milioni di persone in meno di una settimana. Apple ha venduto più di 30 milioni di iPhone e Touch: pur essendo lontana dalle cifre fenomenali di Nintendo (che nel marzo scorso ha celebrato la commercializzazione del centomilionesimo DS), è evidente che le piattaforme mobili della Mela stanno acquistando un'importanza crescente nel settore videoludico.

Aziende statunitensi e nipponiche stanno investendo risorse notevoli per lo sviluppo di titoli per iPhone: serie di grande successo come *Metal Gear Solid* e *The Sims* sono ora disponibili in versione mobile. Il caso di *The Sims* è particolarmente interessante: il terzo episodio per Apple iPhone consente agli utenti di scaricare contenuti aggiuntivi (mobili, capi di abbigliamento, eccetera) a 99 centesimi. Un'altra formula di business particolarmente efficace, sul piano commerciale, è quella dell'abbonamento. La versione 3.0 del sistema operativo di Apple prevede sottoscrizioni a pagamento per prodotti videoludici. Dobbiamo aspettarci equivalenti mobile di MMORPG come *World of Warcraft*? Possibile, anzi, probabile.

Un terzo aspetto cruciale è che gli iPhone di ultima generazione includono un navigatore satellitare, una tecnologia che ha enormi potenzialità di natura ludica. Il nuovo software Apple abilita, inoltre, modalità di gioco peer-to-peer in modalità Wi-Fi/Bluetooth, e ciò significa che potremo sfidare il nostro compagno di scompartimento in treno o in autobus a una partita a *Peggle*, per tacere di videogiochi relativamente sofisticati come l'FPS *LiveFire*: anche in questo caso, la tecnologia facilita la socializzazione attraverso quel lubrificante sociale che è il gioco.

In breve, nell'era dei netbook e degli smartphone, il divertimento elettronico sta diventando sempre più casual e "leggero". Al tempo stesso, stanno nascendo nuove forme ludiche di natura nomade. Ultimo, ma non meno importante: se c'è un ambito in cui il game design italiano può crescere in qualità e in quantità è proprio il settore del mobile gaming, considerando che i costi di sviluppo sono nettamente più abbordabili rispetto a quelli dei titoli di punta per console domestiche o PC.
Detto altrimenti: il divertimento elettronico prossimo venturo è, *letteralmente*, nelle nostre mani.

### IL RITORNO DEL FILOSOFO

Matteo Bittanti (**www.mattscape.com**) si occupa di videogiochi, cinema e nuovi media. Sin dagli Anni '80, è intervenuto prima come lettore e poi come opinionista nelle rubriche della "posta" delle riviste di videogiochi del tempo. Attualmente, è curatore della collana editoriale Ludologica. Videogame d'Autore (**www.videoludica.com**), che esplora la dimensione culturale, estetica e artistica dei videogiochi. Tra le sue ultime pubblicazioni, segnaliamo "Schermi interattivi" (2008) edito da Meltemi Editore e "Intermedialità. Videogiochi, cinema, televisione, fumetti" (2008, Edizioni Unicopli). Insegna "Game Studies" presso il California College of the Arts e svolge attività di ricerca presso l'Università di Stanford, in California, dove risiede. Grande appassionato di videogiochi, collabora assiduamente con Giochi per il Mio Computer. Per contattarlo: **matteobittanti@sprea.it**

La versione mobile di *Spore* ha riscosso un grande successo commerciale.

NON C'È AZIONE, MOSSA O TRUCCO,
CHE POSSA LIBERARTI DAL MIO CONTROLLO.
HERE I RULE
MAGIC
The Gathering®
HERE I RULE.COM